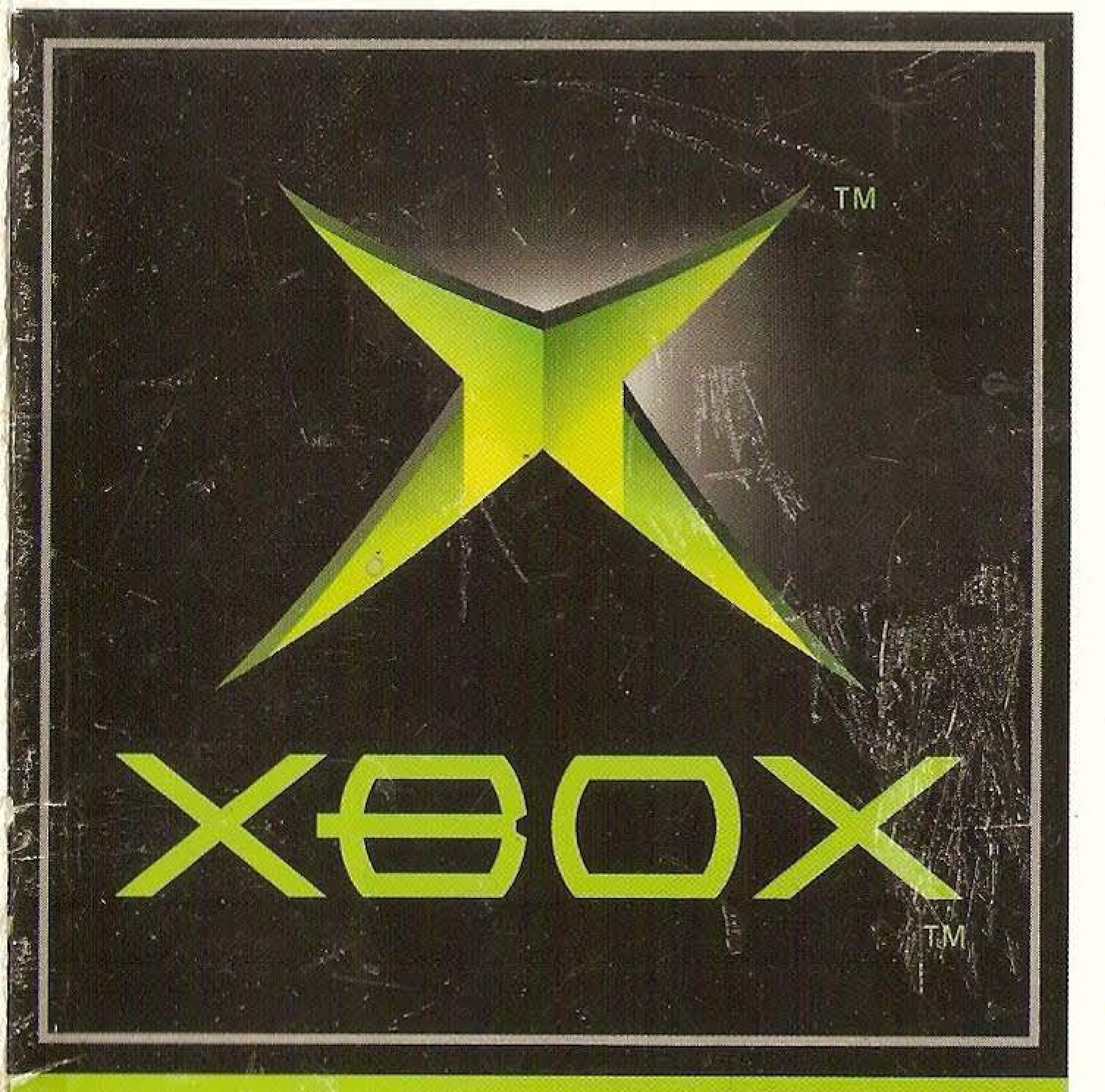


Revista Oficial **Xbox**. Edición Española

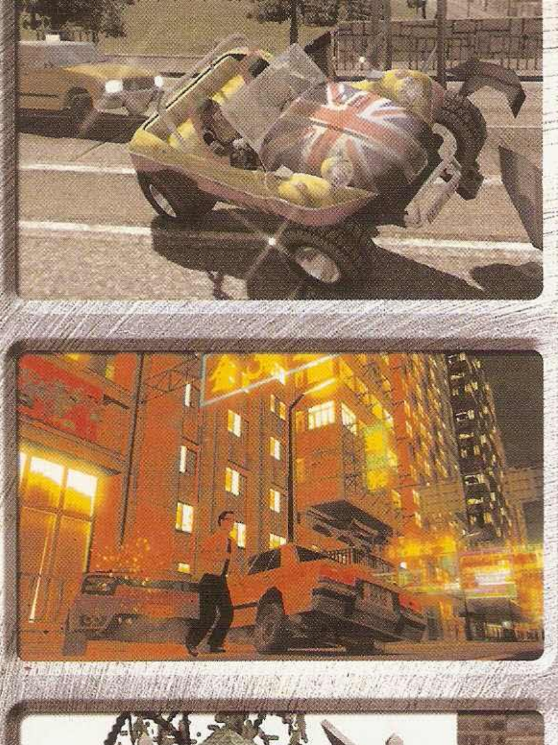
ESPECIAL LANZAMIENTO

> LA CONSOLA
> LOS JUEGOS
> EL FUTURO

GANA UNA DE LAS TRES CONSOLAS XBOX CON CUATRO JUEGOS QUE SORTEAMOS

PRECIO 6,95 €











Enfréntate a la mafia Yakuza como policía o espía en 20 duras misiones a toda pastilla por las caóticas calles de una ciudad totalmente interactiva y que puedes arrasar. Causa daños en tiempo real a uno de los 10 vehículos que puedes escoger, desde deportivos a monster trucks, y revive la acción en unas repeticiones extremadamente realistas.



BUNKASHA GAMES



ONLY ON XBOX





Bienvenidos a la Revista Oficial Xbox Edición Española. Es para nosotros un verdadero privilegio convertirnos en portavoces oficiales de todo lo relacionado con la consola más potente jamás comercializada. Como también lo será acudir de ahora en adelante y puntualmente a la cita que nos unirá en los quioscos con todos vosotros, los que esperamos que os convirtáis en nuestros fieles lectores, el motivo fundamental y último que dará sentido a nuestro trabajo.

Por ser la Revista Oficial Xbox Edición Española tendremos garantizados por parte de Microsoft y de todos los desarrolladores de juegos para la consola una serie de materiales que pondremos a vuestra disposición y que no podréis encontrar en ningún otro medio especializado. Para empezar, y como buque insignia de nuestra revista, a partir del mes siguiente os ofreceremos un atractivo DVD que incluirá -entre otros contenidos- demos jugables de los títulos más impactantes para Xbox. Si este mes hemos optado por incluir una cinta de vídeo en lugar del DVD es por un motivo tan sencillo como el hecho de que hasta dentro de unos quince días (el ansiado 14 de marzo) la consola no estará a la venta.

Por eso, hemos querido que este primer número de la Revista Oficial Xbox sirva en buena parte como carta de presentación de la consola a los consumidores españoles, y por ello su contenido está dividido en dos partes claramente diferenciadas: un minucioso reportaje acerca de las interioridades de la consola, y una extensa lista de juegos que compondrán la primera hornada de títulos que los usuarios de Xbox podrán disfrutar de aquí a principios del año que viene. Como siempre, no están todos los que son (teniendo en cuenta que cada semana se anuncian nuevos desarrollos era tarea casi imposible), pero son todos los que están, y nos referimos con ese «son» a todos los juegos importantes anunciados que se editarán hasta finales de este año y principios del siguiente. Hemos otorgado especial preponderancia a cuatro títulos (*Halo*, *Dead or Alive 3*, *Project Gotham Racing* y *Oddworld: Munch's Oddysee*) no sólo por representar los cuatro ases de la «baraja» del catálogo inmediato de juegos para Xbox, sino fundamentalmente porque son los títulos que abrirán brecha en el lanzamiento de la consola, aquellos a los que todo el mundo espera que se les dedique mayor atención.

Así pues no será hasta el mes que viene cuando podáis descubrir las secciones que os tenemos preparadas y la oportunidad de leer los primeros análisis de juegos para Xbox. Quedáis emplazados para esa cita. Esperamos que este primer número de la Revista Oficial Xbox sea de vuestro agrado y nos esforzaremos en mejorar mes a mes.

José Emilio Barbero
Director



31 de marzo de 2002

DIRECTOR EDICIÓN ESPAÑOLA:
JOSÉ EMILIO BARBERO
ORENSE, 11 · 28020 MADRID
TEL: 91 417 04 83 · FAX: 91 417 05 33

JEFE DE REDACCIÓN: ROSA DELAMO
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

MAQUETACIÓN: CELIA MÍNGUEZ

FOTÓGRAFO: SEBASTIÁN ROMERO

COLABORADORES Y TRADUCTORES: ALBA SINCA, ÀLEX VENTOSA, ANA FERNÁNDEZ, CARLES SIERRA Y MARIA DEL MAR ROIG.

CORRECCIÓN: EDUARD SALES

DIRECCIÓN EDITORIAL
EDITORA: SUSANA CADENA
GERENTE: JORDI FUERTES

PUBLICIDAD
DIRECTORA COMERCIAL: CARMEN RUIZ
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 61
PUBLICIDAD: JULIA LORENZO
TEL: 91 417 05 11 · FAX: 91 417 05 18
PUBLICIDAD DE CONSUMO: DOMÈNEC ROMERA
(dromera@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 61

SUSCRIPCIONES: MANUEL NÚÑEZ
(suscripciones@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 58 · FAX: 93 254 12 59

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC EDICIONES, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

IMPRESIÓN: ROTOGRAPHIC-GIESA
TEL: 93 415 07 99 · FAX: 93 560 74 51
DEPÓSITO LEGAL: B-2430-02
IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

DISTRIBUCIÓN:
COEDIS S.L.
AVENIDA DE BARCELONA, 225
MOLÍNS DE REI, BARCELONA
COEDIS MADRID:
LA FORJA, 19-21 ESQ. HIERRO
POLÍGONO INDUSTRIAL LOECHES
TORREJÓN DE ARDOZ, MADRID

MC EDICIONES
EDITA
MC EDICIONES, S.A.
ADMINISTRACIÓN
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 63
www.mcediciones.es



TÚ ERES LA ÚLTIMA ESPERANZA.





SUMARIO

AVANCES

DENTRO DE XBOX

GUÍA DE JUEGOS

ÍNDICE

AVANCE DESARROLLADOR: **BUNGIE** EDITOR: **MICROSOFT** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **16** WEB: **WWW.XBOX.COM/GAMES/ACTION**

HALO

Éste es el Mario, Sonic, Tekken y Ridge Racer de Microsoft. Si sólo existiera una razón para comprarte una Xbox, sería *Halo*.





LAS EXPECTATIVAS pueden ser muy peligrosas. No ofrecer «lo esperado» puede hundir una empresa de la noche a la mañana. La gente puede superar una decepción, pero si la expectación previa no cumple con lo esperado, se enfada. Y los consumidores enfadados suponen un problema para una empresa. Un gran problema.

Por eso el mundo de los videojuegos mira con lupa hacia *Halo*. El juego, que entusiasmó a todos los usuarios de PC en la *Electronic Entertainment Expo* de 1999, que posteriormente fue adquirido –junto con sus desarrolladores– por Microsoft y que se ha convertido en un título de lanzamiento clave, ha llegado a simbolizar a Xbox más de lo que Microsoft o Bungie probablemente desearían. Si *Halo* no lograra impresionar, el primer año de la consola sería un año muy difícil.

Por eso, para todos los implicados en el proyecto Xbox ha supuesto un gran alivio comprobar que *Halo* es tan bueno como se esperaba. No «digno», ni «bueno», ni «excelente»... Para todos aquellos que han jugado a *Halo* durante las semanas previas al lanzamiento (entre los cuales nos incluimos, evidentemente), este juego se ha convertido en el máximo aspirante a ser coronado como juego del año.

Sin duda, es válido –y apropiado– comparar *Halo* con títulos como *GoldenEye*, *Quake* y *Half-Life*. No hay duda de que estamos ante un juego que marca un antes y un después, un juego impresionante.

En los juegos de acción, la gran tendencia durante los últimos años ha sido incorporar unos argumentos sólidos. Cierto es que *Halo* se apropia de algunos de los clichés más usados en ciencia-ficción, saqueando los archivos de *Alien*, *Starship Troopers* y el resto de películas de acción ambientadas en el espacio. Sin embargo, la manera en que la historia progresa, el sistema de juego y las ya inevitables secuencias de vídeo, muestran una calidad argumental a años luz de la mayoría de títulos.

Halo sitúa al jugador en el papel de un *marine* espacial mejorado cibernéticamente a bordo de una nave militar que regresa a la Tierra. Cuando la nave es atacada por sorpresa por una raza alienígena llamada la Alianza, el *marine* espacial se despierta bruscamente del



Esta captura en primera persona de un momento del juego ilustra a la perfección lo que cabe esperar de *Halo* en términos de acción.

CONDUCE A LO GRANDE

Halo ofrece toda una colección de vehículos terrestres y aéreos para pilotar, incluido un enorme tanque humano llamado Scorpion y el Ghost, un elegante caza de reacción de la Alianza. En términos de jugabilidad, estos vehículos cambian el centro de la acción, y cada uno requiere unas habilidades de pilotaje distintas. Todos los vehículos también están disponibles en el modo multijugador.

WARTHOG: Un vehículo todoterreno con una increíble capacidad para subir pendientes. Incorpora una ametralladora pesada en la parte posterior y puede llevar a otro pasajero que aporte todavía más potencia de fuego.
VALE LA PENA... arremeter contra un Warthog enemigo en medio de una partida multijugador y acabar con su tripulación antes de que se den cuenta de dónde vienen los tiros.

SCORPION: El tanque de los *marines* es toda una obra de ingeniería, e incluye una ametralladora pesada, un cañón devastador y varias ranuras en el chasis desde las cuales los demás marines pueden esconderse y disparar.
VALE LA PENA... probar el modo cooperativo. Un jugador controla el tanque y el cañón y el otro va montado en un costado llevando un lanzacohetes bien cargado.

GHOST: El caza principal de la Alianza es elegante, ágil y tiene mucha potencia de fuego. Su velocidad y la capacidad de maniobra tendrán su peso específico en las partidas multijugador.
VALE LA PENA... abatir a un miembro de la Alianza sin destruir el Ghost. Luego, introducirse en él y empezar a eliminar extraterrestres de las alturas.

BANSHEE: Una nave monoplaza prácticamente vertical. Las armas están repartidas en las cápsulas frontales.
VALE LA PENA... probar su estilo de vuelo, uno de los más sorprendentes de todos los vehículos que aparecen en el juego.



Todas las capturas de este artículo han sido tomadas durante un partida, pero algunas, como ésta, se han realizado desde una perspectiva en tercera persona.

HALO PARA TODOS

> *Halo* ofrece un impresionante surtido de opciones multijugador, incluyendo un modo cooperativo a pantalla partida en el que los jugadores pueden acometer juntos cualquiera de las diez misiones del juego.

Por extraordinario que parezca, las misiones se desarrollan del mismo modo que si fueran para un solo jugador, pero al realizarlas en equipo, los jugadores pueden cambiar totalmente sus tácticas y completarlas de forma distinta.

Además, existen 26 variantes para los enfrentamientos entre jugadores. Entre ellas, está el modo *Deathmatch* tradicional, captura la bandera, asalto, y el excelente *Oddball*, en el cual los equipos luchan por la posesión de un cráneo humano. Los jugadores también pueden alterar varios parámetros para crear partidas personalizadas.

En *Halo* pueden competir hasta cuatro jugadores en pantalla partida con una sola Xbox, y vía Ethernet pueden llegar a conectarse hasta cuatro Xbox, con lo que se crea una red que puede albergar hasta 16 jugadores.

éxtasis y se ve inmerso en la batalla contra las fuerzas de abordaje alienígenas.

Después de realizar una maniobra evasiva de emergencia, la nave nodriza realiza un salto al hiperespacio y aparece en la órbita de una colosal estructura en forma de anillo que mantiene un ecosistema artificial: Halo. Dado que la nave está bajo peligro inminente de destrucción, el contingente de *marines* que han sobrevivido –entre los que se encuentra el personaje del jugador– huyen en una nave de desembarco y aterrizan en la superficie del anillo mientras la Alianza les pisa los talones. Es aquí donde tendrá lugar la mayor parte de la acción y donde –desgraciadamente para los héroes del juego– resultará que la Alianza es sólo uno de los muchos problemas.

La decisión de Bungie de situar el juego en un entorno «natural» en vez de en el típico entorno postapocalíptico devastado por una guerra que tantos títulos ya han representado, fue sin duda muy acertada. En un mundo con unas impresionantes puestas de sol, una vegetación exuberante, unas playas inmensas y una extraña arquitectura alienígena, los gráficos brillan a una altura sin igual. De hecho, los escenarios son lo más espectacular que se ha visto nunca en un videojuego o en un título para ordenadores. Si no fuera porque estamos en medio de una cruenta guerra, parecería que la exploración y la contemplación de los paisajes ya son razón suficiente para adquirir el juego.

Sin embargo, estamos en medio de una guerra muy cruel y, al igual que el entorno, es una guerra como no se había visto antes. La inteligencia artificial (IA) de los enemigos en *Halo* es, al mismo tiempo, sobrecogedora, aterradora e implacable. Mientras en muchos juegos los enemigos no son, en su mayoría, demasiado inteligentes, aquí los adversarios distan mucho de ser simple carne de cañón.

Los miembros de la Alianza se protegen detrás de unos escudos portátiles y utilizan el entorno para cubrirse del fuego enemigo. Además, parecen coordinarse entre sí, enviando pequeños pelotones para flanquear al jugador por todos lados.

Por suerte, la IA de los marines humanos que combaten junto al usuario es igual de impresionante. Sus diálogos, que varían en función del contexto (y que son tan groseros como convenga), aumentan la sensación de inmersión, y sus movimientos para cubrirse y la astucia de »

Aquí, el *marine* espacial deja que un miembro de la Alianza sienta toda la potencia de una de sus armas.

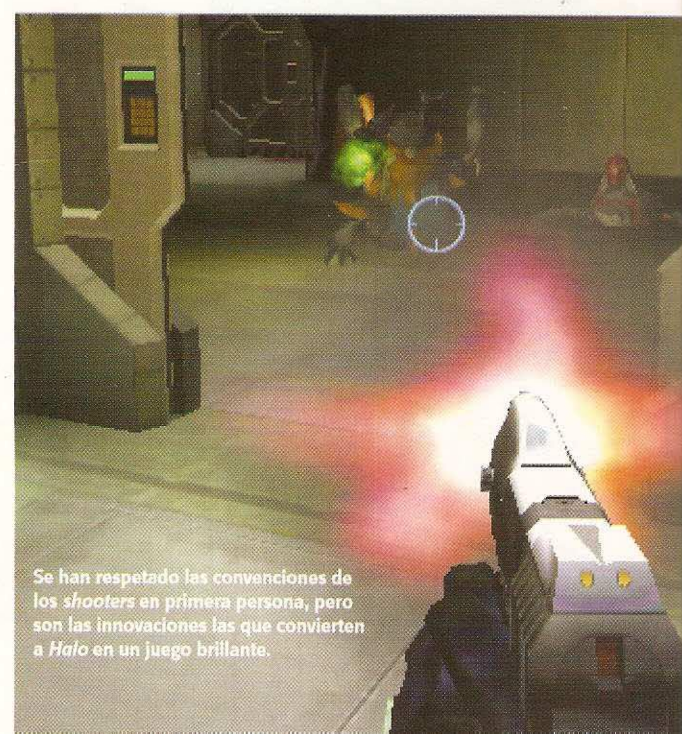
LOS MIEMBROS DE LA ALIANZA PUEDEN COORDINARSE ENTRE SÍ, ENVIANDO PEQUEÑOS PELOTONES PARA RODEAR AL JUGADOR

sus tácticas también desempeñan un papel vital. A diferencia de otros personajes que aparecen en la mayoría de títulos en primera persona con pretensiones de juego táctico con pelotones, *Halo* es como vivir una experiencia multijugador pero jugando solo.

La estructura del juego se divide en diez misiones, aunque las frecuentes secuencias de vídeo ayudan a disfrazar la segmentación y a mantener la integridad de la historia. Aunque diez misiones podrían parecer una experiencia dulce pero corta, en realidad cada una se subdivide en objetivos menores separados por unos invisibles –pero indispensables– puntos para guardar. Muy acertadamente, la capacidad de guardar la partida ha quedado a discreción de los diseñadores del juego y de su ejército de probadores, y no a manos de los propios jugadores. Un juego como *Halo* se echaría a perder si se realizara el típico «doy dos pasos y grabo» cada vez más presente en los *shooters* de PC en primera persona.

No hay duda de que *Halo* ha sido testado, ensayado y probado hasta la perfección. Pongamos, por ejemplo, la selección de armas: mientras los juegos normales permiten al jugador acarrear un enorme e improbable arsenal de armamento pesado, el *marine* espacial de *Halo* sólo puede llevar dos armas al mismo tiempo. Si bien existe un gran número de armas disponibles, optar por una o por otra acaba siendo una cuestión táctica que se decide en función de la tarea que realizar.

Uno de los aspectos que más ha preocupado a los seguidores de *Halo* desde que se trasladara del PC ha sido el sistema de control. Con los *shooters* en primera persona tan atrincherados en el teclado y el ratón de los PC, mu-


Se han respetado las convenciones de los *shooters* en primera persona, pero son las innovaciones las que convierten a *Halo* en un juego brillante.





¡Cambia de
Perspectiva



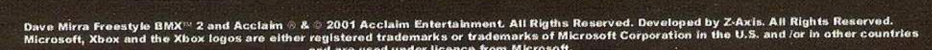














LAS ARMAS

Halo ofrece un devastador arsenal para los marines estadounidenses, quienes también podrán recoger las armas alienígenas de los combatientes muertos de la Alianza. Éstas son algunas de las mejores:



RIFLE DE ASALTO: Este rifle, que recuerda al rifle de pulsación M-41A que aparecía en *Aliens*, viene con un cargador de 60 balas y cuenta con una velocidad de disparo impresionante. Teniendo en cuenta que sólo se pueden llevar dos armas a la vez, vale la pena tener siempre uno de éstos a mano.



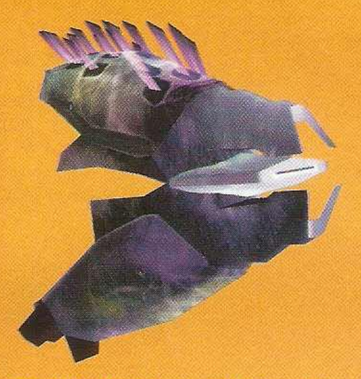
RIFLE FRANCOTIRADOR: Equipado con dos modalidades de *zoom* y un visor nocturno, este especialista en matar de un solo disparo es ideal para acabar con los enemigos desde una distancia segura. Sin embargo, en los enfrentamientos a corta distancia es totalmente ineficaz.



LANZACOHETES: Aunque tiene un tiempo de recarga muy lento y dispone de munición limitada, este arma es ideal contra un gran número de enemigos situados a lo lejos.



PISTOLA DE PLASMA: El arma estándar de las tropas de menor graduación de la Alianza. Este repetidor de disparos es más eficaz si se mantiene el gatillo apretado para que lance un potente haz de energía.



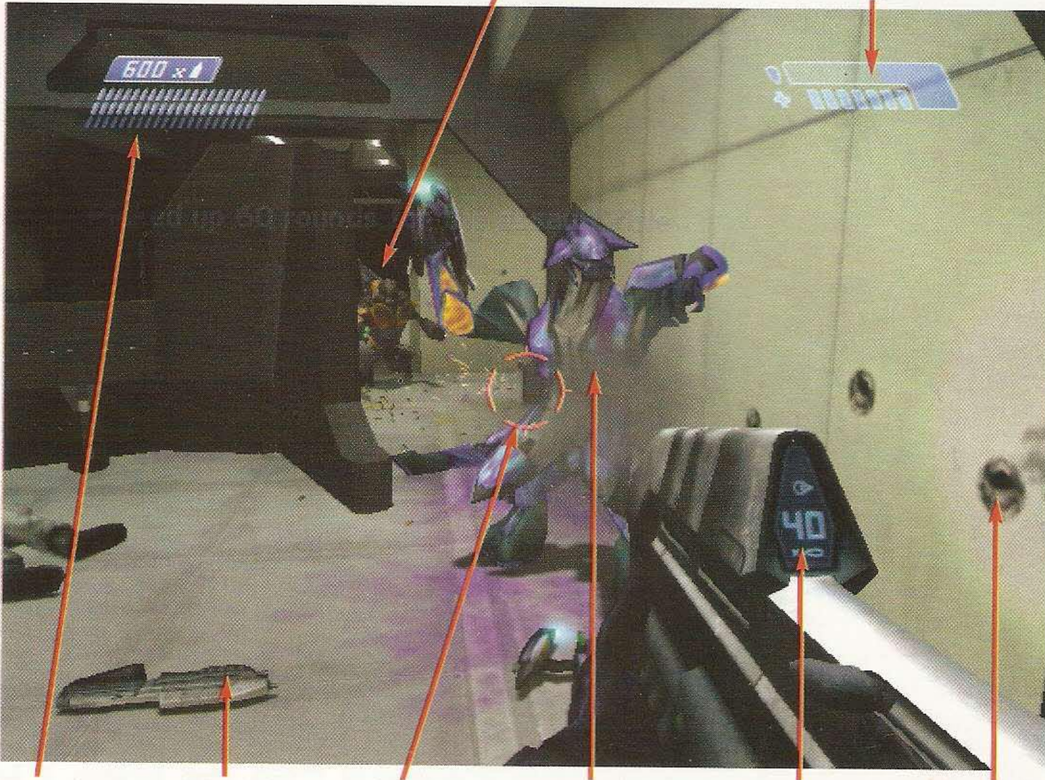
RIFLE DE AGUJAS: Esta arma de la Alianza dispara una andanada de agujas afiladísimas que se dirigen al objetivo, se clavan en él y estallan.

IMAGEN CONGELADA

Uno de los momentos de *Halo*

COBERTURA
Las tropas de la Alianza a menudo se cubren con astucia para luego asomarse y devolver el fuego.

MEDIDOR DE SALUD
Los puntos de vida disminuyen de derecha a izquierda y los cartuchos que hay debajo se rellenan pero tardan aproximadamente un segundo en cargarse. Si el medidor de salud está a cero, un impacto más te matará a menos que tengas tiempo de recargar un nuevo cartucho.



INDICADOR DE MUNICIÓN
Controla el nivel de balas del cargador así como los cargadores restantes que transportas. El botón para recargar es X.

ARMAS DESCARTADAS
Son vitales para recuperar munición y recoger nuevo armamento. No obstante, sólo se pueden llevar dos armas simultáneamente.

PUNTO DE MIRA
Tanto los *marines* como los alienígenas pueden ser blanco para nuestros disparos.

ALIANZA
Esta variedad puede resguardarse tras un escudo corporal, que deberá romperse si quieres disparar directamente a su portador.

INDICADOR DE DISPAROS INCORPORADO
Sólo aparece en el rifle de asalto de los *marines*.

IMPACTOS DE BALA
El entorno refleja las huellas de los combates.

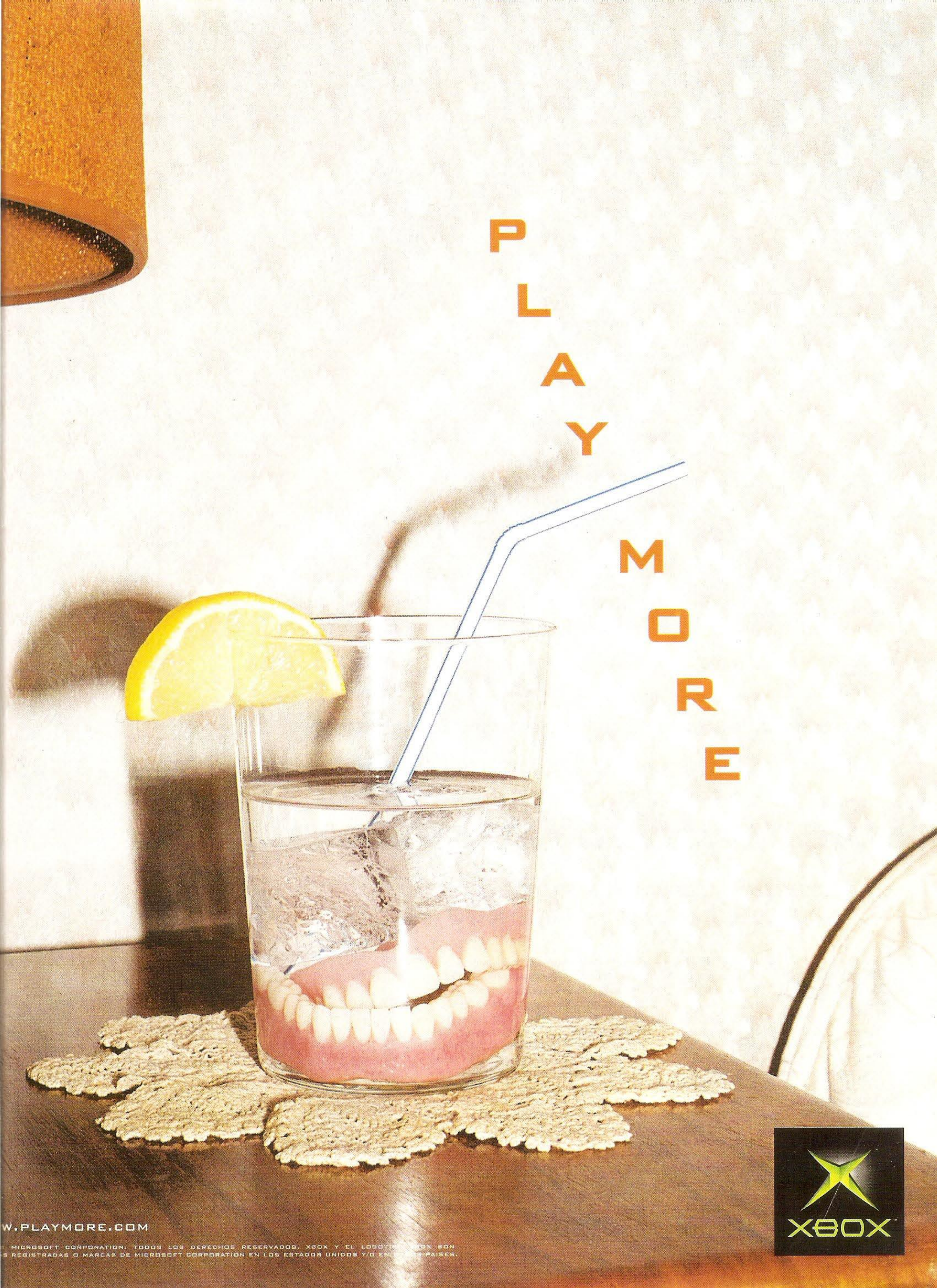
chos dudaron de que un juego originalmente pensado para ese sistema de control pudiera retroceder en su diseño para adaptarse al control de un mando. Es cierto que dominar los controles de *Halo* no supone un proceso instintivo. El analógico izquierdo se reserva exclusivamente para el movimiento, aunque alcanza los 360º y no se limita al avance, retroceso y desplazamiento lateral que suponen las teclas W, S, A y D. El analógico derecho sirve como ratón, para dirigir la mirada y apuntar. La selección de armamento se realiza mediante los botones superiores del mando, y los disparos se realizan con los gatillos situados en el reverso.

Hasta ahora, le había correspondido a *GoldenEye* demostrar que un mando podía servir perfectamente para un *shooter* en primera persona y ser al mismo tiempo intuitivo. Con el doble control analógico del mando de Xbox, era evidente que *Halo* nunca llegaría a ser tan sencillo como el clásico de Rare para N64. Sin embargo, al cabo de 30 minutos, el jugador controlará su *marine* espacial a la perfección, y el único inconveniente aparecerá cuando más adelante se le presente la oportunidad de pilotar uno de los vehículos del juego. Los jugadores de PC se quejarán tal vez de que el sistema para mirar y apuntar es demasiado lento, pero en realidad es ajustable. *Halo* se ha adaptado para que resulte accesible a todo tipo de jugador, y no sólo al que goce de varios años de experiencia con *shooters* en primera persona.



No obstante, incluso si *Halo* sólo pudiera jugarse después de realizar un curso intensivo de tres meses bajo las órdenes de un grupo de curtidos e intratables sargentos, seguiría teniendo multitud de seguidores.

Si bien *Dead or Alive 3* es, sin duda, un título excelente, no deja de ser en esencia otro *beat-em 'up*, una fórmula de eficacia probada. *Halo* es un juego en primera persona (un género que, de hecho, no escasea), pero el grado de innovación que contiene lo sitúa muy por encima de cualquier otro título lanzado para cualquier otra plataforma. Si a esto le sumamos un apartado técnico increíble, tanto en gráficos como en sonido, el resultado final es un juego que por sí solo ya justifica la compra de una Xbox. El candidato indiscutible a ser el mejor juego del año. ROX


PLAY MORE
XBOX
W.PLAYMORE.COM
MICROSOFT CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. XBOX Y EL LOGOTI
S REGISTRADAS O MARCAS DE MICROSOFT CORPORATION EN LOS ESTADOS UNIDOS Y/O EN

AVANCE DESARROLLADOR: **TEAM NINJA** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** EDITOR: **TECMO** MULTIJUGADOR: **4** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT** WEB: **WWW.DEADORALIVE3GAME.COM**

DEAD OR ALIVE 3



No existe la menor duda: se trata del mejor juego de lucha que jamás haya existido. »





TAL COMO REFLEJA tan claramente el título de este juego exclusivo para Xbox, los juegos de lucha (*beat-'em up*) se dividen en dos grandes categorías, los buenos (los vivos) y los malos (los muertos). El margen que queda para el error o, mejor dicho, para la mediocridad, es escaso. Con un desarrollo de juego tan sencillo (de hecho, el inherente al propio género de los *beat-'em up*, resulta relativamente sencillo acabar teniendo un resultado de muy poca altura.

Afortunadamente para Xbox, *Dead or Alive 3* es un juego que pone todo su empeño en situarse dentro del terreno de los vivos. La franquicia *DoA* siempre ha gozado de la admiración general por la simplicidad del combate y por el uso de la puesta en escena (y para algunos, por mostrar el escote de las mujeres combatientes).

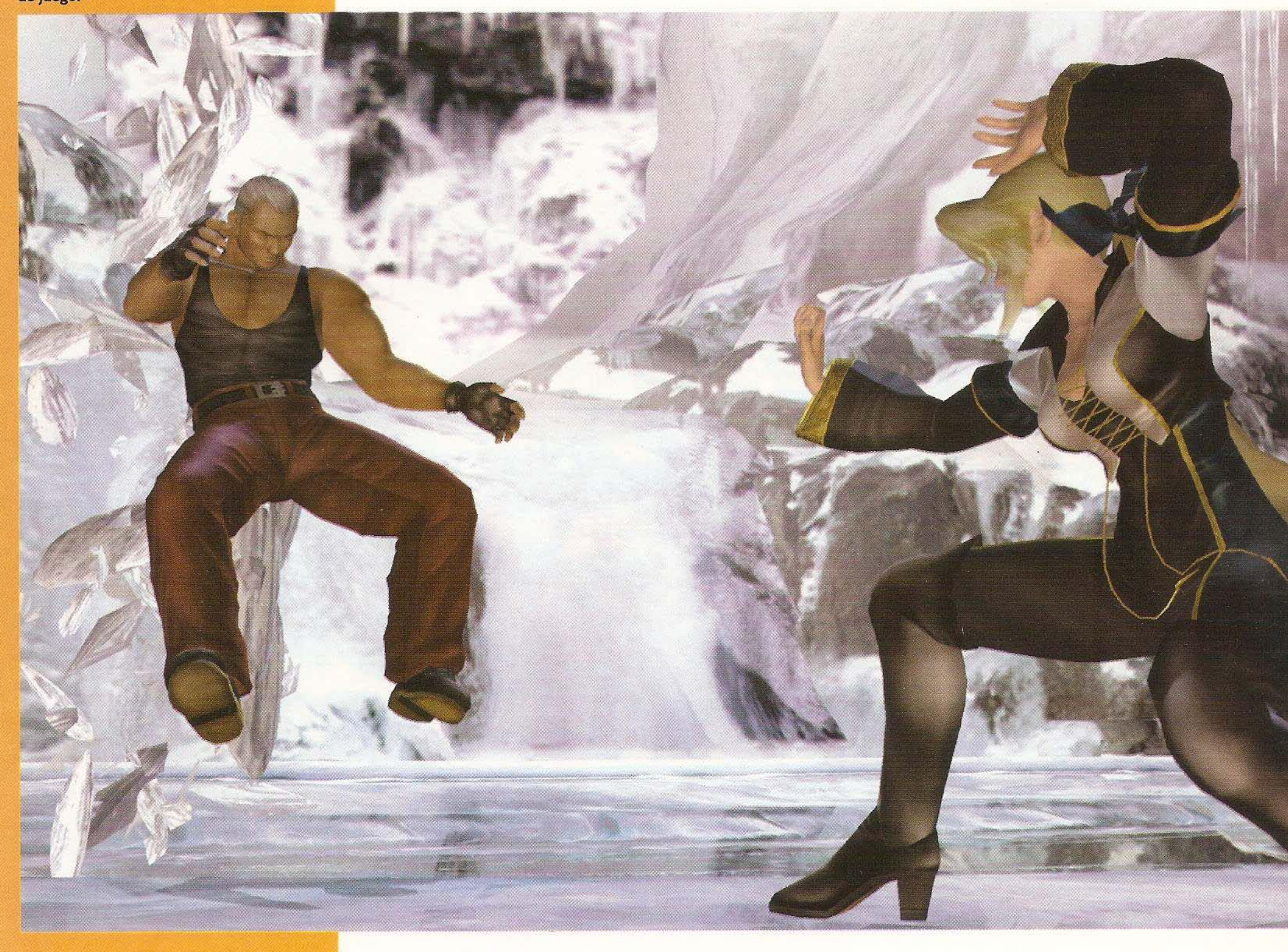
Así pues, no es de extrañar que los desarrolladores de Team Ninja hayan estado acertados al no haberse desembarazado por completo de todos los excelentes puntos fuertes sobre los cuales se ha apoyado la serie. Se han empeñado en que este tercer *DoA* fuera más accesible que sus antecesores, poniendo en práctica un uso innovador del escenario interactivo, con vistas a elevar los estándares de todo el género.

El sistema de combate se ha retocado ligeramente, con el doble objetivo de retener la sencillez tradicional y proporcionar más movilidad. Ello debería significar menos probabilidades de que se generen situaciones aburridas. Las acciones básicas continúan siendo las patadas, los puñetazos y los bloqueos, pero al canon habitual de movimientos se han añadido más combinaciones. Las velocidades de reacción han mejorado notablemente con vistas a proporcionar una fluidez de acción que se avenga a la



← Todas las pantallas de este avance son capturas de pantalla obtenidas durante el desarrollo del juego.

↓ La interactividad con el escenario no es una cuestión meramente decorativa, ya que constituye parte de la estrategia de juego.



DESTROZA

Las arenas de combate situadas en edificios muestran objetos como antorchas, biombos, ventanas y anuncios luminosos de neón contra los cuales puedes echar a tus oponentes para lograr puntos adicionales por el daño causado. Los niveles situados en la naturaleza también se hallan repletos de escenarios destructibles cuidadosamente disimulados. En los niveles de hielo, por ejemplo, existen formaciones de hielo sólidas y rompibles, y ambas puedes utilizarlas para dañar a tu enemigo cuando éste se sitúa delante de ellas. Sin embargo, algunas se desintegran dejando abiertas amplias zonas de la arena. En *DoA* 3, la utilización del entorno ha dejado de ser un artilugio ingenioso y se ha convertido en un elemento intrínseco y divertido del juego.

← Muchas partes del escenario se rompen tras un impacto, como ocurre con estas formaciones de hielo.

perfección con los entornos utilizables, que se han ampliado.

En un *beat-'em up* existen pocas cosas más enervantes y que produzcan más desasosiego que unos personajes cuyos movimientos ofensivos y defensivos se excluyan mutuamente, ya que de esta forma la decisión de quién ha ganado en cada momento casi siempre resulta arbitraria. En *DoA 3* se ha puesto un gran empeño en evitar los «tiempos muertos», intentando equilibrar al máximo los combatientes para reducir los parones.

Junto con unos movimientos mucho más rápidos y mucho más intuitivos (lo que, debería permitir a los controladores de la Xbox demostrar su solidez, precisión y comodidad de uso), ahora a los jugadores más timoratos les resulta imposible basarse en un bloqueo prolongado para salir indemnes de una batalla. En el caso de los jugadores que se apoyan más en la estrategia, el uso del cerebro, más que de la potencia muscular, resultará indispensable para hacerse con la victoria y para explotar al máximo la profundidad de los entornos interactivos.

En los juegos *DoA* anteriores, había una cierta preocupación por la posibilidad de que el sistema Tag Battle resultara demasiado complicado y tan sólo habían disfrutado de él sus seguidores más empedernidos. Esto se ha solucionado y ahora el sistema *Tag Battle* no sólo resulta más abierto a todos los jugadores, sino que también proporciona argumentos sólidos para situar a *DoA* 3 en lo más alto del árbol jerárquico de los juegos de lucha. Ya no es necesario invertir días y más días en el aprendizaje de reglas y movimientos del combate virtual.

Ahora, la toma de contacto inicial resulta mucho más atractiva, tanto para los jugadores empedernidos como para los ocasionales, y se pone un gran énfasis en la posibilidad de ir descubriendo las cosas poco a poco, en vez de tener que aprenderse los métodos de memoria. Además, el modo *Tag Battle* se sitúa a la misma altura que los modos *Story, Versus, Time Atack* o *Team Battle*, como ejemplo de diversión pura a base de mamporros. De hecho, resulta difícil inclinarse por alguno de estos modos de juego en detrimento de los demás; éste es el verdadero juicio al que podemos llegar sobre esta experiencia de juego, tan equilibrada, que se llama *DoA 3*.

»

La secuencia empieza con el lanzamiento de Glen contra una enorme luna de vidrio.

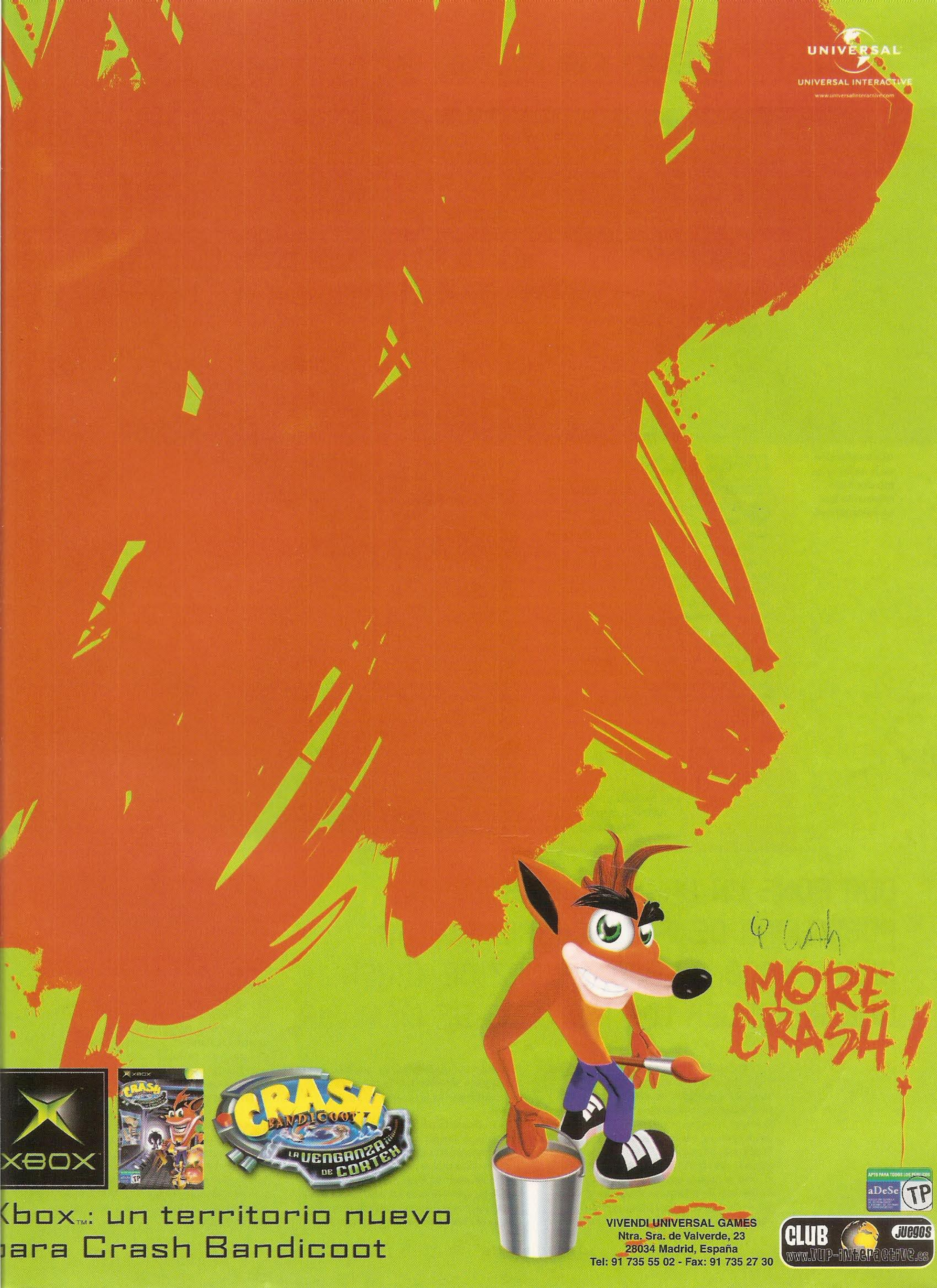


AHORA LA TOMA DE CONTACTO INICIAL RESULTA MUCHO MÁS ATRACTIVA, TANTO PARA LOS JUGADORES EMPEDERNIDOS COMO PARA LOS JUGADORES OCASIONALES

Los personajes también han sufrido un repaso a fondo. Todos y cada uno de ellos se hallan detallados y animados de una forma exquisita, haciendo uso de más de 20.000 polígonos. La lista de personajes se ha incrementado de forma notable y uno de los nuevos es Bayman, el asesino ruso, que aparece con una enorme navaja de combate ceñida a su pecho superdesarrollado. Christy, la beldad inglesa, practica el arte fluido, y lleno de gracia, del She Quan. También existen personajes ocultos, como el misterioso Genra, que van apareciendo mientras uno va jugando *DoA* 3 y logra avanzar.

A pesar de que los escenarios de lucha tenían mucho más significado en *DoA* 2, dada la importancia que la «localización, localización, localización» tiene en el *DoA* 3, podemos considerar que Team Ninja se ha convertido en algo así como una especie de agente inmobiliario. Éste es el primer juego de lucha que emplea el entorno no sólo como recurso táctico, sino también en factor genuinamente motivador de cara a la progresión de niveles. En los juegos de lucha a menudo nos encontramos con niveles nuevos que sólo son los antiguos con un cambio de fondo y dotados con un estilo parecido; en cambio, en el caso del *DoA* 3 podemos apreciar un cambio genuino en este apartado, lo que lo convierte en un juego mucho más satisfactorio. La selección de nivel se convierte en una decisión tan importante como la del personaje, y la exploración de los nuevos escenarios de combate multinivel resulta realmente emocionante. Se trata de un aspecto virtualmente sin precedentes en el caso de los *beat-'em up*, pero que *DoA* 3 explora sin miedo y con mucho éxito.

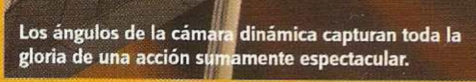
En cada nivel aparecen características 3D exclusivas, que añaden frescura tanto al juego ofensivo como al defensivo. Esto es algo más que introducir simplemente distintos escenarios estructurados en diversas alturas, si bien la variación de la elevación constituye una parte primordial del combate. Los árboles y las antorchas encendidas dejan de constituir la decoración del fondo y se convierten en objetos capaces de machacar huesos, que se pueden lanzar contra el oponente durante un contraataque. A menudo, las barreras, biombos y tabiques resultan destructibles, y forman pasarelas hacia nuevas habitaciones cuyo aspecto es magnífico; ojalá esto también ocurriera en el mundo real...



UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE
www.universalinteractive.com
MORE CRASH!
XBOX
CRASH BANDICOOT
LA VENGANZA DE CORTEX
Xbox™: un territorio nuevo
para Crash Bandicoot
VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Ntra. Sra. de Valverde, 23
28034 Madrid, España
Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30
aDeSe TP
CLUB JUEGOS
www.VUP-interactive.es



↑La localización de la lucha se ha transformado totalmente tras un único ataque.



Los ángulos de la cámara dinámica capturan toda la gloria de una acción sumamente espectacular.

MÁS DURA SERÁ LA CAIDA

El nivel del rascacielos de Hong Kong demuestra el sorprendente ámbito resultante de llevar las luchas *DoA* 3 más allá de los límites físicos. En esta secuencia, Gen es proyectado contra una gran luna de vidrio de una ventana, dejando unos restos totalmente resquebrajados. Por lo que se refiere a la caída real, el ángulo de la cámara cambia de una forma muy inteligente para proporcionar una sensación real de descenso. Gen aterriza sobre un anuncio luminoso de neón, sufriendo graves daños provocados por los cristales rotos calientes. Por último, aterriza de cara en medio de una escena callejera soberbia. Increíblemente, la lucha continúa sobre el pavimento.



→En su caída a la calle, Gen colisiona con un enorme anuncio luminoso.

DOA PONE UN GRAN ÉNFASIS EN LA POSIBILIDAD DE IR DESCUBRIENDO LAS COSAS POCO A POCO, EN VEZ DE TENER QUE APRENDER LOS MÉTODOS DE MEMORIA.

Por ejemplo, en el nivel del castillo de *DoA* 3 la lucha tiene lugar en una habitación de mármol negro, repleta de reflejos preciosos, pero al parecer muy simple y asfixiante. Lo cierto es que las peleas impetuosas no hacen caso de los límites y, tras hacer añicos los biombos Shoji lanzándolos sobre el tejado inclinado del guardián del castillo, la pelea continúa abajo en el patio. Al final, la contienda termina en medio de un sinfín de antorchas chisporroteantes que llenan de fragmentos incandescentes el cielo nocturno. Se trata de un juego dotado con una belleza asombrosa, una acción muy bien estructurada y con secuencias de lucha por doquier, que contribuyen enormemente a la puesta en escena.

La destrucción del escenario y el daño asociado que se provoca a los oponentes nunca resultan predecibles en el caso de *DoA* 3, y en cada nivel se produce un nuevo descubrimiento. Tras los biombos Shoji y las antorchas del castillo japonés aparecen los destrozados cristales del rascacielos de Hong Kong. Estos no sólo machacan, sino que a la primera provocan la rotura de cristales en forma de la telaraña más espectacular que jamás hayamos visto. Más tarde, una emocionante proyección hacia un anuncio luminoso nos enseña que los tubos de neón rotos y la electricidad no constituyen una buena compañía para la espalda desnuda de un luchador.

Los niveles del hielo también resultan especialmente aptos para demostrar la pericia de DoA 3 a la hora de combinar la destrucción con la táctica. A medida que las formaciones de hielo y los carámbanos se desintegran dando lugar a una multitud de fragmentos relucientes, los luchadores provocan el cambio de la propia geografía de la arena de combate y aparece un diseño de nivel que varía cada vez que uno juega. Otros efectos ambientales incluyen remolinos de arena y tormentas de nieve, con copos que caen de los árboles cuando estos se agitan, y corrientes de ambas substancias, que añaden aún más variación y profundidad, si cabe, a las tácticas y al escenario. Si a todo esto le añadimos unos efectos sonoros de tormenta implementados en Dolby Digital 5.1, *Dead or Alive 3* se convierte en un juego prácticamente insuperable. ROX


PLAY MORE
WW.PLAYMORE.COM
XBOX

AVANCE DESARROLLADOR: BIZARRE CREATIONS EDITOR: MICROSOFT DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
FECHA LANZAMIENTO: MARZO 2002 MULTIJUGADOR: 4 WEB: WWW.BIZARRECREATIONS.COM

PROJECT GOTHAM

Pasión por la velocidad »

↑ La conducción temeraria será recompensada con un buen número de *kudos*, la moneda de intercambio del juego, que nos dará acceso a coches y niveles nuevos.





Project Gotham va a ser el espectacular juego de carreras de Xbox, realizado por Bizarre Creations, que ya ha demostrado su buen hacer en aquella maravilla para Dreamcast llamada *Metropolis Street Racer*. Al igual que MSR, en *Project Gotham* no se premiará solo el llegar primero a la meta, sino la conducción temeraria, con estilo y control. Tendremos que pilotar 25 coches reales en los más de doscientos circuitos urbanos ubicados en ciudades como Nueva York, Londres, San Francisco y Tokio.

El juego tendrá un desarrollo progresivo en el que a medida que avancemos conseguiremos coches más potentes, circuitos más difíciles y diferentes bonificaciones. *Project Gotham* se basa en un sistema de puntos llamados kudos. Seremos premiados por ganar las carreras, pero también por arriesgarnos en maniobras espectaculares como circular a dos ruedas, hacer derrapes, hacer trompos, volar cuesta arriba por las calles de San Francisco, adelantar a varios adversarios a velocidades de vértigo o derrapando y serpenteando en circuitos plagados de conos. Y al combinar algunas de estas maniobras conseguiremos combos, al igual que en los juegos de lucha.

Habrá también *Kudos Bonus*, que se ganarán en el corazón del juego, el modo «Desafío Kudos», dividido en 12 niveles y nueve retos como carreras contrarreloj, superar los tiempos medios, terminar tres circuitos en tres minutos, adelantar a un rival que ha salido antes que nosotros, o al mayor número de oponentes en un minuto y medio. Los conductores más experimentados podrán aumentar el número de *kudos* necesarios para acceder a la siguiente fase de este modo, y su audacia será premiada con puntos adicionales. Además, en cada fase podremos desbloquear un «Kudos Comodín», que podemos apostar para duplicar el número de puntos que sumaremos al superar una determinada prueba.

A veces resultará complicado superar las nueve pruebas del modo «Desafío», por lo que deberemos intentar conseguir un coche con mejores prestaciones en otro modo de juego. Los modos de juego son: «Carrera Rápida», donde nos mediremos con otros cinco oponentes en circuitos con *checkpoints* y en los que el único

¿Quién dudaría de los alicientes de un juego que nos premia por conducir a dos ruedas o adelantar a cuatro coches en minuto y medio?



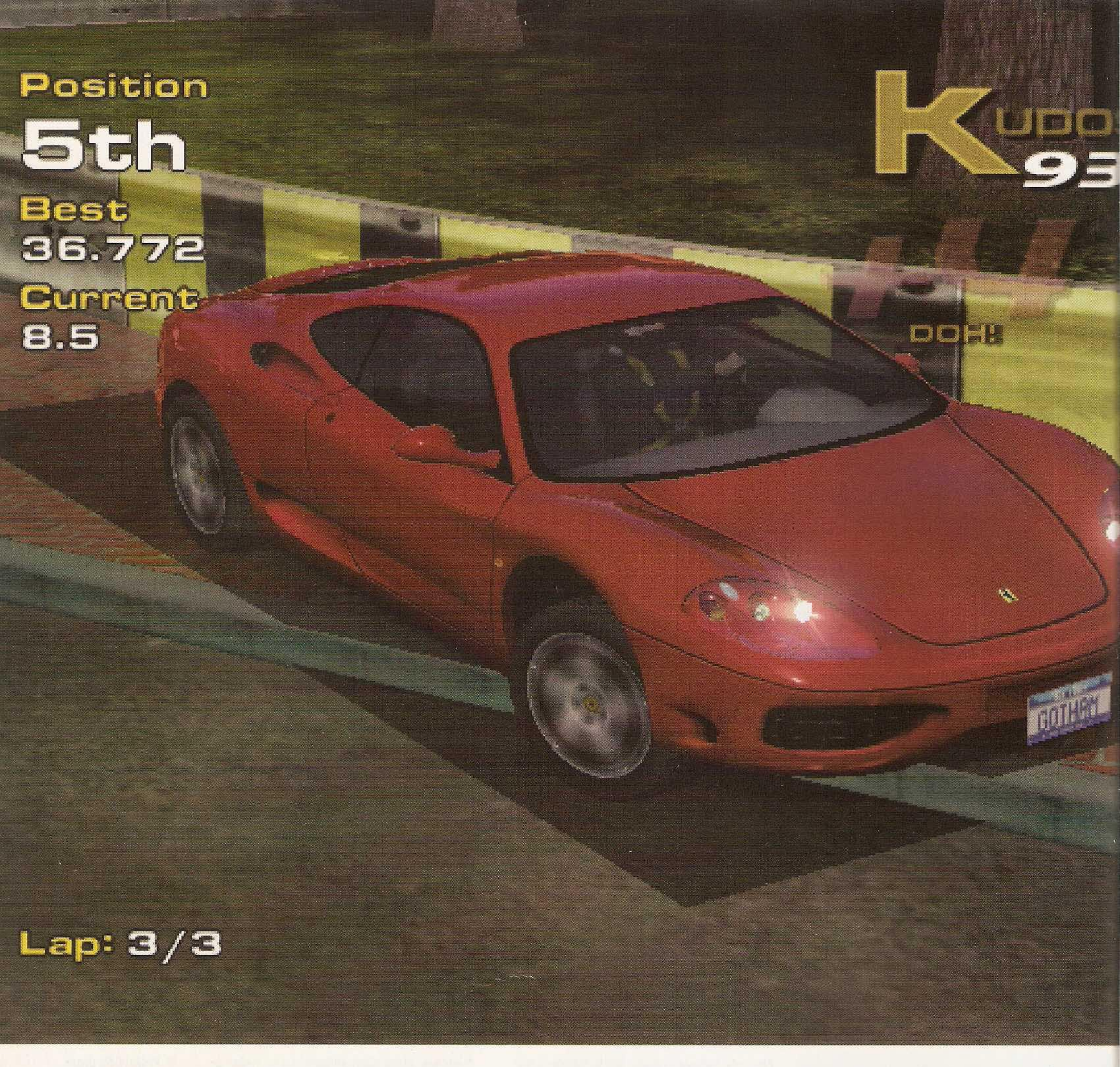
modo de avanzar es ganar por lo menos la medalla de bronce. Aquí también obtendremos *kudos*, pero primará la velocidad. En el modo «Carrera Arcade» deberemos navegar en circuitos plagados de conos, con un límite de tiempo. En cambio, en «Time Attack» se trata de competir en doscientos circuitos contra nosotros mismos, con un coche fantasma, y la opción de poder grabar nuestros mejores tiempos en el disco duro de Xbox.

Y, por supuesto, habrá un modo multijugador. Al tratarse de un juego de primera generación, aún no dispone de la versión en Internet, sino que competiremos contra un máximo de tres amigos a pantalla partida, siempre que tengamos una televisión de grandes dimensiones para no perder ni un detalle del juego. La mayoría nos conformaremos con competiciones cara a cara en las que se podrá ganar por tiempo o por *kudos*. Y es que el juego cuenta con el aliciente de mejorar el tiempo y el estilo de conducción para desbloquear los mejores coches, hasta conquistar un fantástico Ferrari o BMW.

Los escenarios son, sin duda, una de las características más ambiciosas de uno de los títulos presentados por Microsoft para el lanzamiento de Xbox: competiremos en las calles de Nueva York, San Francisco, Tokio y Londres, todas ellas fielmente reproducidas en 3D para el juego (se utilizaron miles de fotografías y vídeos de las ciudades para recrear hasta el más mínimo detalle). La idea es presentar un escenario urbano real, aspecto que influirá de forma notable dependiendo de la zona horaria desde donde se esté jugando ya que los escenarios variarán su apariencia para recrear la noche o el día, según proceda. Por ejemplo, si estamos jugando en España a las 19:00 horas, en los escenarios de Londres estará anocheciendo, en los de Tokio será totalmente de noche y en San Francisco estará amaneciendo. De la misma forma los efectos climatológicos también influirán directamente en la jugabilidad, y a veces los faros no serán suficientes para recorrer una calle londinense cubierta de niebla.

Project Gotham tendrá más de 25 coches con licencia oficial, como el Ferrari 355 F1 y el 360 Módena, el Porche Boxter S y el Carrera GT, el Audi TT, el BMW Z3 y el Corvette Z06. Todos los modelos se han desarrollado siguiendo sus características reales, e incluso se podrán personalizar detalles como la matrícula. Cada modelo »

↑ *Project Gotham* cuenta con pequeños pero grandes detalles como la posibilidad de personalizar la matrícula de nuestro coche, o reemplazar la banda sonora con nuestra propia selección musical.



↑ A diferencia de *Metropolis Street Racer*, los *kudos* sumados aparecerán en pantalla en tiempo real, y se podrán realizar incluso *combos*.

cuenta con más de 12.000 polígonos y una carrocería brillante que refleja de forma magistral el entorno, ya sean edificios, postes del teléfono o vallas luminosas. Parecen todos recién sacados de un concesionario. A diferencia de *MSR* o *Gran Turismo*, los coches sufrirán daños reales a cada rozadura, aunque estos pequeños golpes no influirán en la conducción.

Las ciudades han sido diseñadas cuidadosamente para captar los detalles geográficos más precisos, incluyendo su «atmósfera sonora», que ha sido recreada con la inclusión de emisoras de radio y DJ que pinchan temas rompedores, como *Chemical Brothers o Gorrillas*, y algunos que harán las delicias de los mayores, como *David Lee Roth* o *Iggy Pop*. Aunque si la variedad de temas musicales no acaba de encajar con nuestras preferencias, el disco duro de Xbox nos permite crear y grabar nuestra propia banda sonora y escucharla mientras intentamos conseguir ese coche que tanto ansiamos.

Project Gotham cuenta con todos los alicientes para convertirse en el juego de conducción más espectacular del mercado, y es más que probable que tenga el mismo éxito de su primo hermano, *Metropolis Street Racer*. Gráficos increíbles, ciudades recreadas fielmente, un desarrollo del juego muy atractivo, coches reales y un campo de opciones que harán que pilotar un coche en *Project Gotham* sea una experiencia tan real como la vida misma, y además sin carné de conducir. El 14 de marzo sabremos si la espera habrá merecido la pena. ● **ROX**

Al contrario de *Gran Turismo* o el mismo *Metropolis Street Racer*, los coches sufrirán daños reales y terminarán hechos pedazos. ¿Cuánto nos costará un buen seguro para tantos coches de lujo?



XBOX
ARCTIC THUNDER
MIDWAY
DEPORTES
EXTREMOS
NHL HITZ 20 02
www.Virgin.es
XBOX
MIDWAY
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE

AVANCE DESARROLLADOR: **ODDWORLD INHABITANTS** EDITOR: **MICROSOFT**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Una de las joyas de la corona del mundo de los videojuegos llega por fin a Xbox. Pero, ¿tendrá éxito Abe en 3D?





En los primeros tiempos de la PlayStation, cuando todas las compañías de desarrollo trabajaban en juegos de plataformas y aventura que transcurrían en mundos 3D, una empresa sobresalió por encima de las demás. Oddworld Inhabitants lanzó el juego *Abe's Oddysee*, en 2D, en un entorno en el que dominaba lo tridimensional y en el que una cosa tan anacrónica como un mundo 2D marginal parecía no tener ninguna posibilidad de triunfar. Sin embargo, con la honrosa excepción del *Super Mario 64*, de Nintendo, la inmensa mayoría de los juegos de plataformas 3D no lograron estar a la altura de los estándares de entretenimiento fijados por sus antecesores de 16 bits. *Abe's Oddysee* y su continuación *Abe's Exoddus* se convirtieron en dos de los más apreciados juegos de personajes para PlayStation.

Sus desarrolladores, Oddworld Inhabitants, siempre aseguraron que no tenían ninguna intención de trasladar su universo de juego a las 3D hasta que no apareciera una consola que encajara y fuera capaz de tratar la visión que ellos tenían de este proyecto. Dado que han transferido sin tapujos, y casi con rencor, el desarrollo del tercer juego Oddworld de PlayStation a Xbox, ha llegado la hora de hacer cuentas. ¿Podrá Oddworld Inhabitants superar el reto que supone el traslado de un juego de plataformas 2D a un entorno tridimensional? Y lo más importante de todo, ¿podrá hacerlo conservando la caracterización y el humor negro que marcaron los dos juegos anteriores y los situaron por encima de la multitud?

De los cuatro «grandes» títulos que acompañarán el lanzamiento de Xbox, *Oddworld: Munch's Oddysee* ha sido, con mucha diferencia, el más misterioso. Del juego apenas se ha visto nada, y todo lo que se ha mostrado consistía especialmente en unas cuantas áreas, que se repetían una y mil veces. Si bien es cierto que los gráficos del juego han mejorado, han surgido algunas voces preocupadas por no haber tenido la oportunidad de probar el juego. Lo que sí está claro es que Oddworld Inhabitants dedica todo su tiempo a terminar el juego con la mirada puesta en su lanzamiento.

Cuando se juega con el *Munch's Oddysee* uno adivina la razón por la cual Oddworld Inhabitants ha querido mantenerlo en secreto tanto como le ha sido posible. A diferencia de





MENTE POR ENCIMA DE LA MATERIA

Habiendo escapado del laboratorio, Munch averigua que puede utilizar el extraño dispositivo que lleva implantado en su cerebro para luchar contra los malditos científicos responsables de haberle encerrado allí. El rayo rojizo que Munch puede descargar desde lo más alto de su cabeza actúa como una potente arma ofensiva con la que poder atacar a la infantería Slig. Cuando forma equipo con un grupo de Fuzzles, Munch se convierte en una gran potencia de lucha. Tan solo requiere un poco de concentración...

Dead or Alive 3 o de *Halo*, por ejemplo, *Munch* es un juego dotado con lo que podríamos denominar una «gran panorámica», y carece de piezas de conjunto capaces de llenar titulares, que puedan mostrarse con facilidad y rapidez. Presenta tareas que requieren la implicación del jugador, y éste se ve obligado a pensar para solucionar los problemas, en vez de resolverlos a golpe de pistola.

Para aquellos jugadores familiarizados con las aventuras Oddworld, el añadido más importante que se ha introducido en *Munch's Oddysee* es un segundo personaje que hace compañía a Abe, con el que también se puede jugar. Munch es un Gabbit, un pez atrapado cruelmente por un científico Slig, que también le ha implantado un dispositivo de control mental en su cabeza. Cuando aprovecha la ocasión de escapar que se le presenta, Munch se da cuenta de que la mayoría de su raza ha sido exterminada, juntándose con su viejo amigo Abe para intentar hacer justicia.

↑ Munch se baña en una de las muchas áreas inundadas del juego.

Munch ofrece al jugador una forma alternativa de avanzar por los niveles. Su movimiento por tierra firme resulta errático y lento, a menos que Abe encuentre una silla de ruedas para él. En cambio, en el agua Munch se desplaza con mucha más rapidez que todas las demás criaturas del juego. Asimismo, su implante cerebral puede volverse en contra de los malvados Sligs del juego y se le puede utilizar para controlar todo tipo de objetos animados e inanimados, desde grúas y robots hasta otros personajes del juego. Como era de esperar, Abe conserva su posibilidad de persuadir a los demás Mudokons para que les ayuden, tanto a él como a Munch, en sus pesquisas. Al ser más ágil sobre tierra que Munch, también puede saltar y escalar mucho mejor que su amigo pez.

Por esta razón, un nivel típico del juego se desarrolla de esta forma: Haciendo uso de Abe, los jugadores cogen a Munch y lo proyectan por »

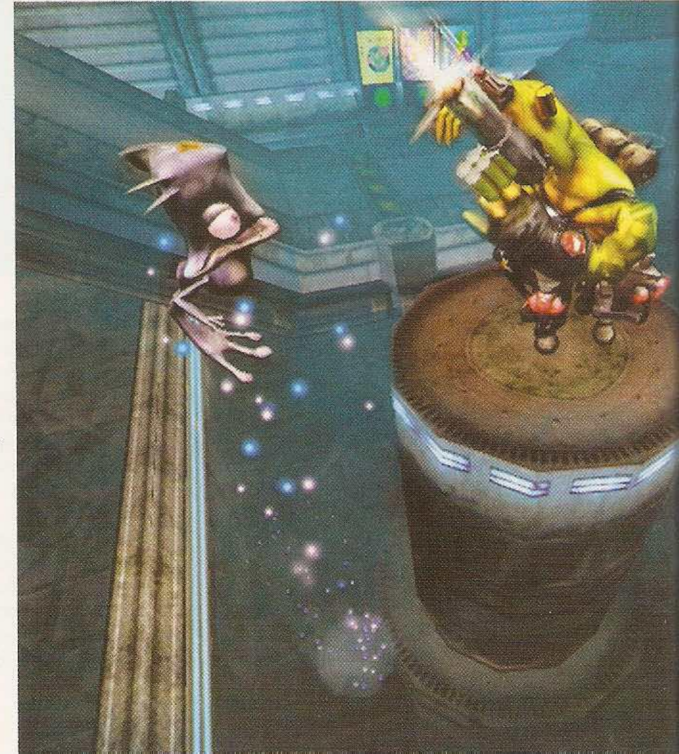
Un refresco de la máquina Soda Zap revitalizará a Munch cuando esté cansado.

encima de una pared que no puede escalar por sí mismo. Al otro lado de la pared, el control cambia y pasa a Munch, quien se tira al agua y nada por entremedio de un conjunto terrorífico de minas. Una vez ha conseguido atravesar el campo de minas acuático, Munch libera a un grupo de Fuzzles, unas pequeñas criaturas semejantes a cocos, muy bonitas, pero que muerden con una fiereza inusitada. Persuadidos para que sigan a Munch gracias al uso que hace este pez Gabbit de sus «mensajes de voz», los Fuzzles atrapan a un batallón de soldados de infantería Slig, abriendo paso para que Abe se dirija hacia la sección siguiente de este nivel.

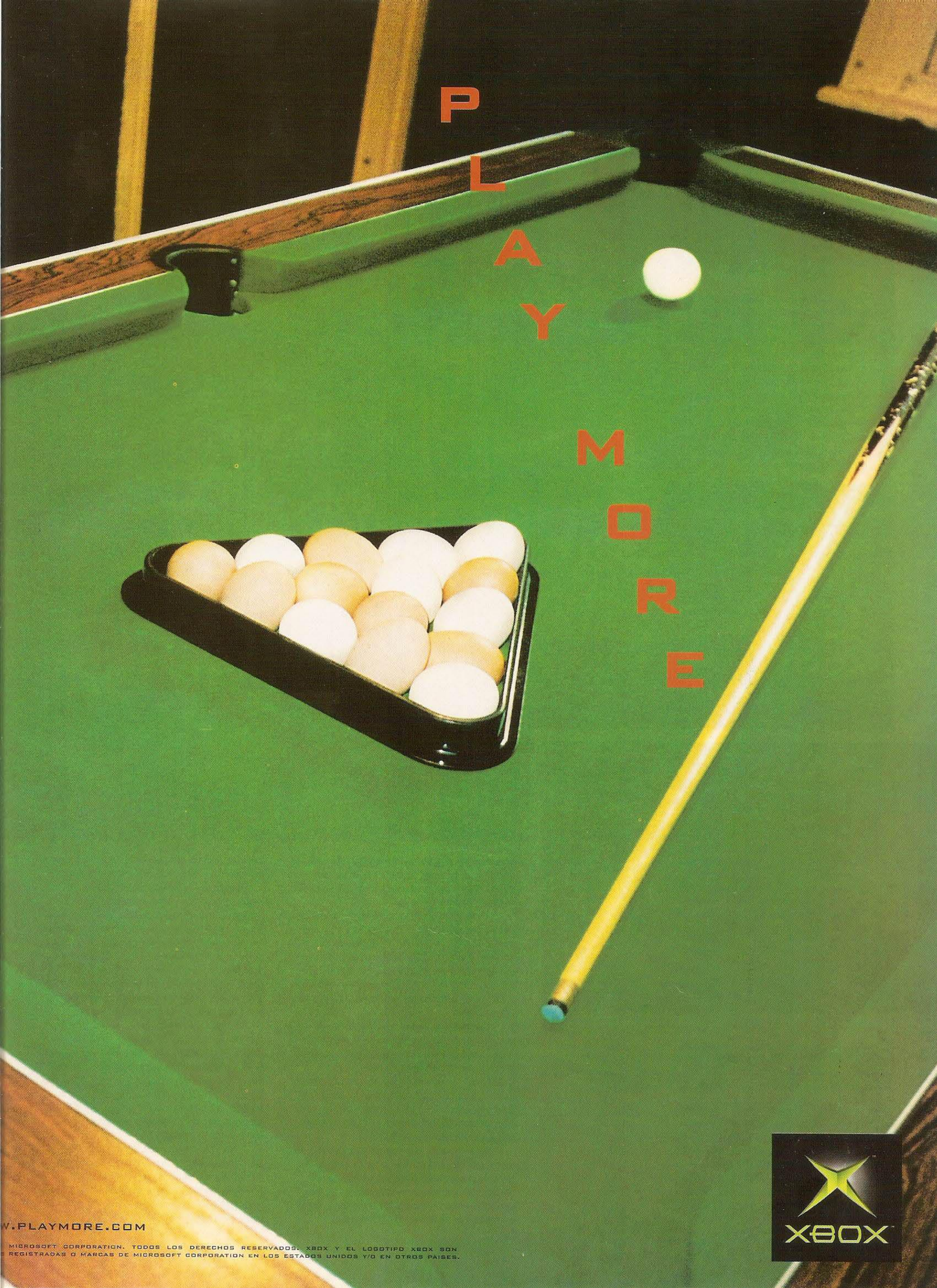
Otro nivel del juego contempla el uso que hace Abe de su poder mental, obtenido, naturalmente, gracias a la ingestión de SpooceShrubs, con vistas a persuadir a los Mudokons para que hagan unos orificios. Una vez abierto el paso, la acción del juego incide de nuevo sobre Munch, quien se hace con el control de una grúa enorme, utilizándola para lanzar bombas, tanto sobre los Sligs como sobre una pared altísima que no permite seguir avanzando por este nivel.

El empleo de personajes alternativos hasta finalizar las distintas partes del juego no constituye en sí misma una idea nueva, y los inconvenientes generados por este enfoque suponen un problema en potencia. El peligro consiste en que los niveles requieren un diseño muy bien estructurado para impedir que los jugadores hagan trampas y se cuelen eludiendo los obstáculos. Si bien esto es indispensable, lo cierto es que también podría significar que tan sólo existiera una solución correcta para cada interrogante y que los jugadores se quedaran atados de pies y manos hasta que no la encontraran.

A juzgar por los niveles que hasta el momento hemos podido ver del juego, da la impresión de que se ha invertido mucho tiempo intentando evitar esta situación. En un área, por ejemplo, se puede utilizar a Munch y a un equipo de Fuzzles para abrir paso a través de un grupo de Sligs armados, o bien Munch, completamente sólo, puede hacer uso de una grúa para coger a Abe y pasarlo por encima de la fuerza »



→ Los Sligs continúan siendo los mismos soldados de infantería, alegres y despreocupados, que ya aparecían en los dos primeros juegos de Oddworld.


PLAY MORE
XBOX
W.PLAYMORE.COM
MICROSOFT CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. XBOX Y EL LOGOTIPO XBOX SON
REGISTRADAS O MARCAS DE MICROSOFT CORPORATION EN LOS ESTADOS UNIDOS Y/O EN OTROS PAISES.



ROBOTIC PROXY

OTRA VENTAJA de los poderes telepáticos de Munch, mejorados de forma artificial, es el mayor control a distancia de maquinaria inanimada. Este droide Snoozer de tres pies puede servir para machacar con su ametralladora las fortificaciones de los Slig, y además Munch adormece a los guardias con la ayuda de sus poderes mentales. Ahora, Abe y Munch disponen de una cantidad limitada de tiempo para escabullirse de esta zona antes de que se despierten los guardias.

ADVERTENCIA: CONTIENE CAFEÍNA

De vez en cuando, en algunos niveles se encuentran máquinas de café Expresso. Bebiéndose uno, tanto Abe como Munch incrementan su velocidad, lo que les permite aventurarse a entrar en áreas de mucho peligro y, asimismo, sus habilidades especiales también son reforzadas. El uso de estos estimulantes constituye la clave para superar muchos de los retos del juego.

armada letal, depositándolo sano y salvo más adelante. Desde esta avanzada posición, Abe puede tirar bombas sobre los Sligs, con lo cual consigue liberar a Munch.

En un reconocimiento evidente de la frustración potencial que puede suponer un juego en el que se hace tanto uso del método de «prueba y error», se ha creado un nuevo sistema de «gestión de la muerte». En caso de que muera uno de los personajes centrales del juego, el personaje restante puede resucitarlo y el juego continúa.

Asimismo, el número de veces que los jugadores pueden retroceder hasta el último punto en que habían dejado y guardado el juego parece inferior que en los anteriores juegos Oddworld. La disponibilidad de una característica de guardado rápido denominada *quicksave* puede que moleste a los puristas, pero la evitación de frustraciones constituye el claro factor que ha motivado esta inclusión.

En el pasado se han producido problemas de control que han afligido a muchos integrantes del género de las plataformas 3D, y en el tiempo del que hemos dispuesto para probar el juego no hemos llegado a convencernos plenamente de que el trabajo de Oddworld Inhabitants haya sido perfecto. La velocidad con que se mueven los personajes constituye claramente uno de los puntos fuertes del juego. Sin embargo, y dada la animación tan rápida y violenta que presenta el personaje de Abe, es fácil sentir preocupación en el sentido de que el jugador no pueda disponer del control suficiente para que, especialmente en el caso de los saltos, la precisión sea la adecuada. A decir verdad, en el caso del control de *Super Mario 64* -que aún sigue siendo el líder sin discusión en este terreno- uno tardaba bastante en acostumbrarse.

Lo que sí es cierto es que el trabajo en lo relativo a la cámara del juego es lo suficientemente bueno como para evitar los desgraciados fallos no intencionados que afectan a muchos juegos 3D. Sin embargo, para saber si el juego va a resultar tan fácil de jugar como lo fueron los dos primeros, será necesario que transcurra un cierto tiempo y hayamos podido jugar con él con una cierta asiduidad.

No es la primera vez que un juego de Oddworld llega al mercado habiéndose puesto en entredicho las decisiones de los creadores de Abe. Pero en el pasado se demostró que los rumores eran falsos, y ahora hay que ser muy valiente para apostar por ellos. ROX

Disfruta con Nuestros Accesorios



TARJETA DE MEMORIA DE 8 MB

Disfruta de tus partidas en cualquier consola.

PVP 39,70 €



FREESTYLER BOARD

¿Simplemente juegas, o quieres empezar a disfrutar? Tabla para juegos Snow / Skate

PVP 101,70 €



TOP GUN FOX 2 PRO

Joystick con vibración y licencia Top Gun.

PVP 53,70 €



VOLANTE FERRARI 360 MODENA

Siente la sensación de conducir un 360 Modena. Vibración, robusta construcción y espectacular diseño Ferrari.

PVP 80,70 €



360 MODENA PROGRAMABLE GAMEPAD

Pad completo con vibración, super-ergonómico con diseño Licencia Ferrari.

PVP 36,70 €

Nueva gama de productos Thrustmaster para XBOX



Officially licensed for Xbox

Disponible en tu tienda habitual. es.thrustmaster.com

Todos los PVP son recomendados.

THRUSTMASTER®

a division of Guillemot Corporatio

DENTRO DE XBOX

NOMBRE DEL DISEÑO: **XBOX**

FILOSOFÍA: **CONSTRUIR UNA CONSOLA DE JUEGOS POTENTE, VERSÁTIL E INNOVADORA.**

GRUPOS DE TRABAJO: **MICROSOFT NEW TECHNOLOGY GROUP, INTEL, NVIDIA CORP, DOLBY CORP**

FECHA DE COMERCIALIZACIÓN: **MARZO 2002**



UNIDAD REPRODUCTORA DE DVD

DISIPADOR DE CALOR DEL PROCESADOR PRINCIPAL

DISCO DURO DE 8 GIGABYTES

BOTÓN DE PUESTA EN MARCHA

BOTÓN DE EYECCIÓN

CHIP DE SONIDO

CUATRO PUERTOS PARA CONTROLADORES

DOCUMENTOS DE DISEÑO

ÍNDICE

PLACA BASE DE XBOX

El corazón de las videoconsolas se halla en su circuito principal o «placa base». Constituido por tres componentes principales – CPU, GPU y RAM – es precisamente a este nivel de arquitectura en el que se crea todo un mundo de juegos, se reciben los *inputs* de los jugadores y se crea la señal de salida de los gráficos.

Pese a que, fundamentalmente, la calidad de un juego depende de la habilidad y la creatividad de sus programadores, la potencia y la flexibilidad de la placa base de la consola permite que el visionado sea bastante bueno. Por otra parte, la mezcla de componentes superpotentes individuales junto con una estructura de memoria unificada e innovadora, ofrecen a dichos desarrolladores de juegos un nivel de libertad de creación sin precedentes.



ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

PLACA BASE

- PROCESADOR INTEL ESPECIAL A 733 MHz
- PROCESADOR NVIDIA NV2A A 250 MHz
- 64 MB DE MEMORIA RAM UNIFICADA

TEST CON LA COMPETENCIA

VELOCIDAD DEL PROCESADOR





XBOX:	PLAYSTATION2:	GAMECUBE:
EL PROCESADOR PRINCIPAL FUNCIONA A 733 MHz	EL PROCESADOR PRINCIPAL FUNCIONA A 295 MHz	EL PROCESADOR PRINCIPAL FUNCIONA A 405 MHz

Diagrama 1.1:

ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

CPU

Recubierta con un disipador de calor de aluminio.

ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

RAM

Tamaño total: 64 MB

ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

VENTILACIÓN DE REFRIGERACIÓN

Posicionado para refrigerar la GPU y la CPU

ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

GPU

Recubierta con disipador de calor hecho a base de aluminio

ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

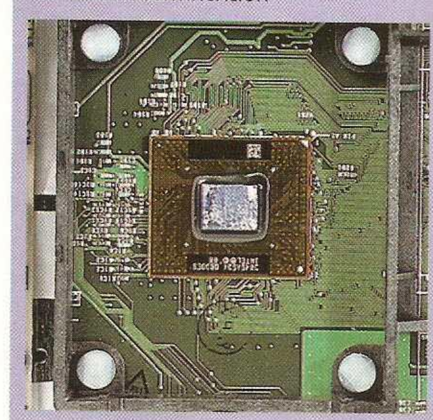
TRANSFORMADOR DE CORRIENTE

Unidad miniaturizada para proporcionar el voltaje correcto al sistema

«Unos componentes individuales superpotentes, junto con una estructura de memoria innovadora, ofrecen a los desarrolladores una libertad de creación sin precedentes».

Diagrama 1.2.

HARDWARE: CPU
DETALLES: A CONTINUACIÓN



ÁREA DE SISTEMA:
UNIDAD DE PROCESO CENTRAL (CPU)
ESPECIFICACIÓN:
PROCESADOR INTEL ESPECIAL A 733 MHz

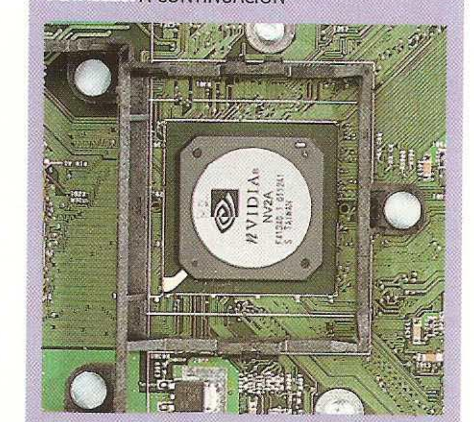
››VISIÓN GENERAL

BASADA ESTRECHAMENTE en los chips Pentium, de Intel, que son los que en la actualidad se pueden encontrar en la mayoría de los PC del mundo, la unidad de proceso central (CPU), de Xbox, es considerablemente más rápida que la de cualquier otra consola de juegos, si bien algo más lenta que la de los PC situados en el punto culminante de la gama alta. Sin embargo, dado que Xbox no funciona bajo un sistema operativo que hace un uso intensivo de un procesador, como ocurre en el caso de Windows (y, evidentemente, tampoco tiene que hacer funcionar ningún otro programa que el juego que está ejecutando en un momento determinado), el número de ciclos de procesador disponibles para generar la experiencia de juego es mucho más elevado que en cualquier otra plataforma disponible en la actualidad.

El papel de la CPU consiste en efectuar todos los cálculos inherentes al juego, excepto los de la creación de los gráficos que el jugador ve en la pantalla de su televisor. Cuanta más potencia tenga la CPU, más completos pueden ser los juegos elaborados por los programadores y más reales en términos de dinamismo y de inteligencia artificial.

Diagrama 1.3.

HARDWARE: GPU
DETALLES: A CONTINUACIÓN



ÁREA DE SISTEMA:
UNIDAD DE PROCESADO DE GRÁFICOS (GPU)
ESPECIFICACIÓN:
PROCESADOR NV2a, DE NVIDIA, A 250 MHz

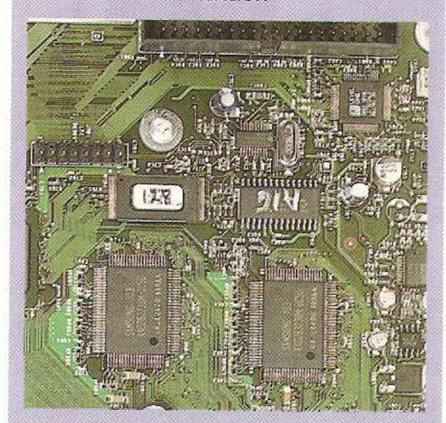
››VISIÓN GENERAL

LA UNIDAD DE PROCESADO DE GRÁFICOS (GPU), situada en el interior de la consola, recibe un conjunto precalculado de señales procedentes de la CPU y luego crea los gráficos que representan el juego en la pantalla de televisión del jugador. Actualmente, nVidia es el líder de mercado en cuestión de diseño de chips gráficos y el NV2a representa lo último en tecnología de desarrollo. La cifra estelar de su rendimiento es de 125 millones de polígonos por segundo, casi el doble que el de PlayStation2.

Sin embargo, el rendimiento de polígonos, los bloques básicos de construcción de los gráficos 3D, no constituye el único criterio para juzgar el chip NV2a. La variedad de formas mediante las cuales se pueden sombrear los polígonos o bien distorsionarlos o iluminarlos, también resulta vital en términos de cuantificar el nivel de realismo gráfico. En muchos chips gráficos, estos efectos pueden llevarse a cabo con la ayuda de rutinas de programa, pero en el caso del NV2a, la mayoría de los efectos se llevan a cabo desde dentro del propio hardware, lo que incluso permite liberar más poder de proceso.

Diagrama 1.4.

HARDWARE: RAM
DETALLES: A CONTINUACIÓN

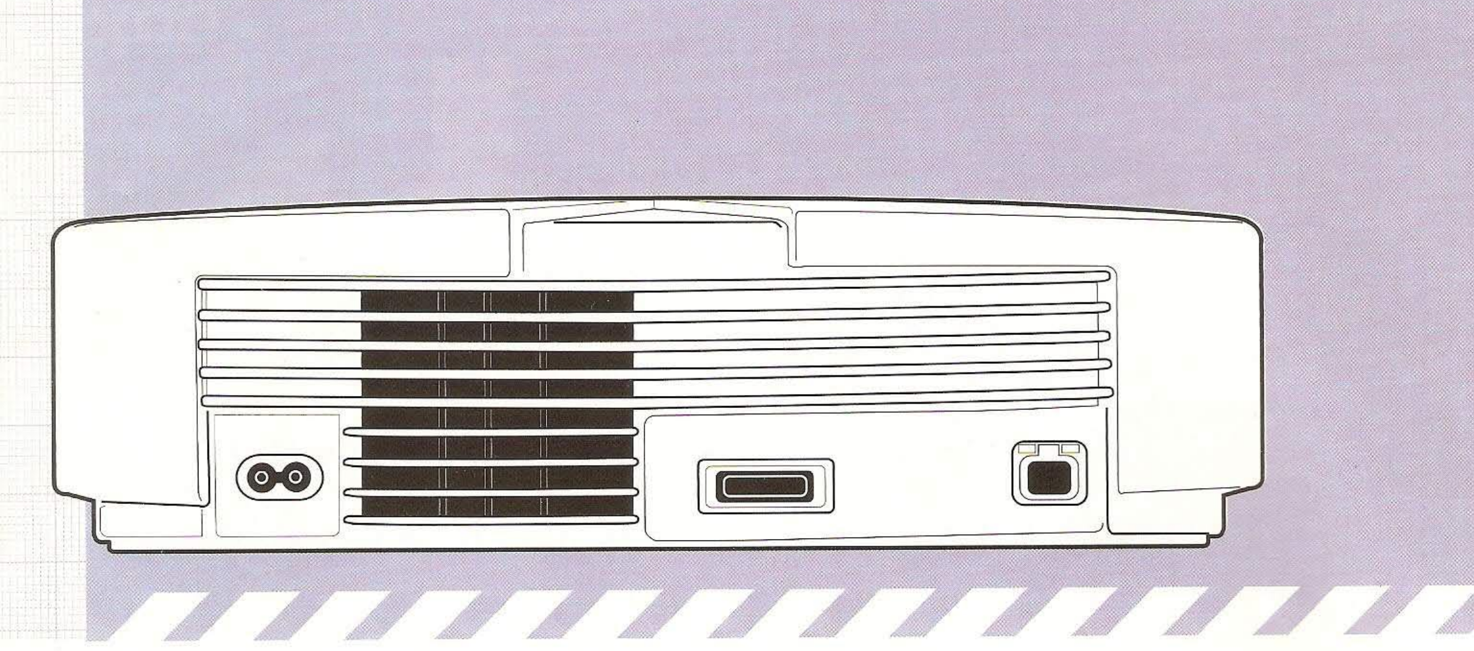


ÁREA DE SISTEMA:
MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO (RAM)
ESPECIFICACIÓN:
64 MB UNIFICADA

››VISIÓN GENERAL

LA CANTIDAD de memoria de acceso aleatorio (RAM) que contiene un sistema informático es lo que rige la cantidad de código de programa del juego que en un momento dado puede direccionar la CPU y, por tanto, el nivel de trabajo que el procesador puede efectuar. Xbox dispone de una mayor cantidad de RAM que otros dispositivos, incluidas las modernas máquinas de juego de los salones recreativos.

La RAM de otras consolas actuales se halla dividida físicamente en memoria para uso de la CPU y memoria reservada para generar la salida gráfica. En cambio, en Xbox, la RAM adopta la forma de un bloque único de 64 MB, y el cociente de uso de la CPU en relación con la memoria gráfica se encuentra libre a disposición de los programadores de juegos, para que lo fijen de acuerdo con sus necesidades. Dado que cada juego tiene requisitos sutilmente distintos en cuanto a memoria de proceso y gráfica, esta disposición unificada permite a los programadores aprovechar al máximo los recursos de Xbox. Esta disposición unificada permite a los programadores una mayor facilidad de uso y experiencias de juego más ricas y profundas.



› DENTRO DE XBOX

UNIDAD DE PROCESADO DE GRÁFICOS (GPU)

Las rutinas gráficas que se muestran a lo largo de las cuatro páginas siguientes son las que puede llevar a cabo el hardware que integra el chip gráfico NV2a, de Xbox. La ventaja de esta implementación por hardware de las rutinas es que también se pueden implementar en el software de juego sin que ello constituya una carga adicional para la CPU. Así pues, la CPU se reserva única y exclusivamente para motorizar la mecánica del juego, lo que permite a los programadores construir escenarios y entornos de juego cada vez más detallados y convincentes.

Diagrama 2.1:

NOMBRE DEL JUEGO: HALO
DETALLES: VÉANSE PÁGINAS 6 a 10

Sin el sombreado de píxels, la hierba se tendría que programar o bien recrear haciendo uso de una superficie que no tiene tan buen aspecto.

RUTINA GRÁFICA:
SOMBREADO DE PÍXELES

»VISIÓN GENERAL

UN SOMBREADOR DE PÍXELES es una función gráfica que calcula, píxel a píxel, los efectos visuales que aparecen sobre una superficie. Ayuda a los desarrolladores a transformar las superficies planas, tan habituales en los videojuegos, en superficies onduladas, dotadas con una textura orgánica muy real. Para lograr este efecto, el procesador gráfico elige los efectos que se desea aplicar a los píxeles y efectúa los cálculos adecuados. Esto se repite hasta alcanzar los millones de píxeles en cada trama, que hay que recalcular y actualizar a la velocidad de 60 fotogramas por segundo.

Diagrama 2.2:

NOMBRE DEL JUEGO: AMPED: FREESTYLE SNOWB'DING
DETALLES: VÉANSE PÁGINAS 80 y 81



Las sombras generadas mediante el sombreado de vértices proporcionan muchísimo detalle y realismo.

RUTINA GRÁFICA:
SOMBREADO DE VÉRTICES

»VISIÓN GENERAL

EL SOMBREADO DE VÉRTICES es un proceso complicado que, hasta no hace mucho tiempo, tan sólo se podía realizar con la ayuda de una estación de trabajo gráfica. En pocas palabras, este proceso gira, sombrea y deforma superficies planas con vistas a proporcionar mayor sensación de realidad. El efecto puede demostrarse mejor durante el modelado de remolinos y olas en las aguas; sin embargo, también puede recrear expresiones faciales y tejidos, proporcionándoles mucho realismo. Dado que Xbox es capaz de efectuar sombreado de vértices en tiempo real, este efecto se puede emplear como base del diseño gráfico de un juego.

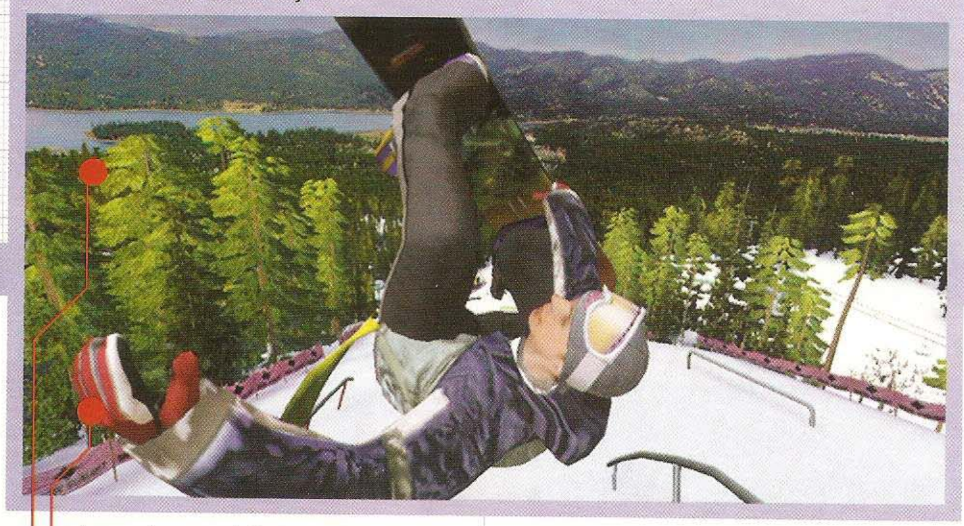
TEST CON LA COMPETENCIA
MEMORIA



XBOX:	PLAYSTATION2:	GAMECUBE:
64 MB UNIFICADA	**40 MB PARTICIONADA**	**43 MB PARTICIONADA**

Diagrama 2.3:

NOMBRE DEL JUEGO: AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
DETALLES: VÉANSE PÁGINAS 80 y 81



A pesar de que se halla formando ángulo, en los guantes de este patinador no aparece ni rastro de bordes irregulares.

El multimuestreo ha difuminado los márgenes de los árboles, proporcionando así esta soberbia imagen de un bosque.

RUTINA GRÁFICA:
ANTI-ALIASING DE ALTA RESOLUCIÓN

»VISIÓN GENERAL

UNA DE LAS PESADILLAS de los gráficos tridimensionales lo constituyen los márgenes irregulares o muescas que aparecen frecuentemente en los bordes de las construcciones poligonales, especialmente en aquellas que forman un ángulo con la línea horizontal o vertical. La mejor forma de eliminar estas «muescas» consiste en utilizar una técnica llamada *anti-aliasing*, que mezcla los colores de los píxeles justo en el borde irregular para que resulte menos apreciable. El *anti-aliasing* ha sido utilizado en otras máquinas de juego, pero algunas de las soluciones software utilizadas difuminan demasiado el juego, la Nintendo 64 solía sufrir estas consecuencias, mientras que en otros casos repercute negativamente en la velocidad de los fotogramas.

En cambio, el *anti-aliasing* utilizado por Xbox se logra a través de una técnica conocida con el nombre de multimuestreo. Esto crea la mezcla de píxeles dentro de la propia GPU, sin ralentizar en absoluto el procesado de los gráficos. El resultado de todo ello son unos gráficos más limpios y mejor definidos, sin que afecte negativamente a la unidad central de proceso.

Diagrama 2.4:

NOMBRE DEL JUEGO: HUNTER
DETALLES: VÉASE PÁGINA 64



En los juegos, las sombras pueden llegar a tener tanta importancia como en las películas.

El sombreado adquiere toda su importancia cuando tiene su origen en numerosos y potentes focos.

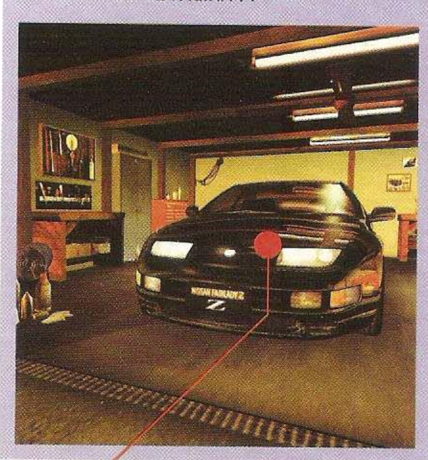
RUTINA GRÁFICA:
SOMBREADO

»VISIÓN GENERAL

LAS SOMBRAS constituyen una parte, a menudo subestimada, del diseño de un videojuego. Sin embargo, se trata de un toque extra que añade realismo y vida a los juegos 3D. La unidad de procesado de gráficos de Xbox puede modelar sombras sobre la marcha, con la cual se añade realismo gráfico sin apenas afectar a la velocidad de proceso. Con unas sombras tan fáciles de implementar, los diseñadores pueden aprovechar los efectos de luz para añadir atmósfera e, incluso, para introducir en los juegos nuevas características.

Diagrama 2.5:

NOMBRE DEL JUEGO: SEGA GT
DETALLES: VÉASE PÁGINA 74



En vez representar sólo reflejos, un mapeado de precisión permite recrearlos con exactitud.

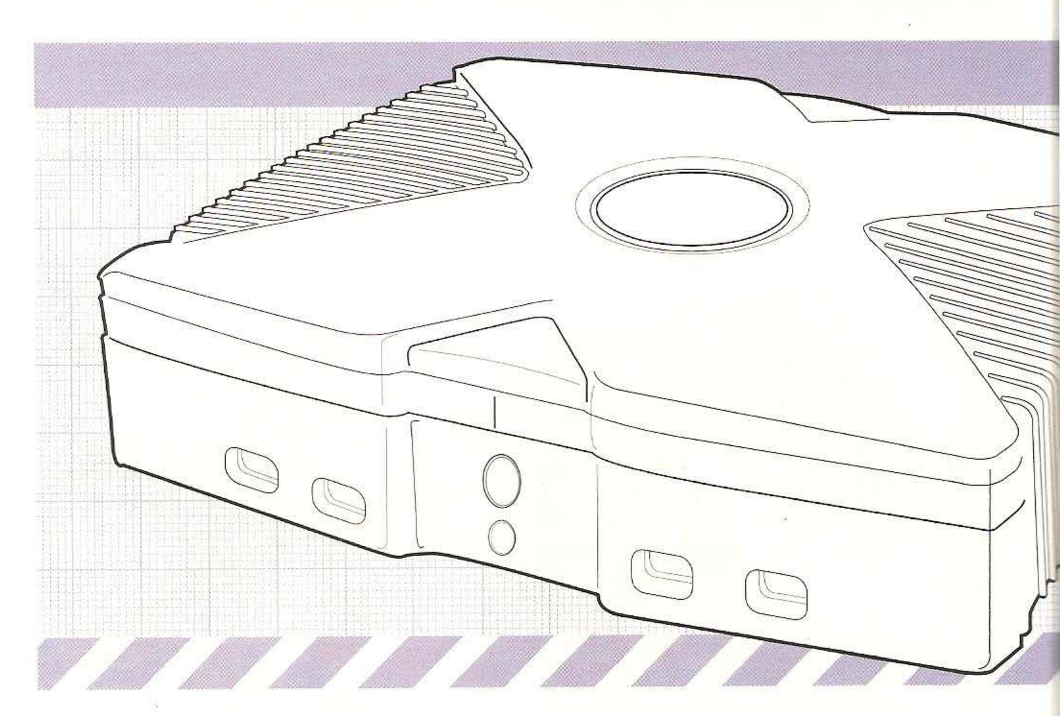
RUTINA GRÁFICA:
MAPEADO DE REFLEJOS

»VISIÓN GENERAL

LAS SUPERFICIES ESPEJO reflejan el entorno en la vida real. A los juegos de ordenador les resulta tremendamente complicado emular este fenómeno, ya que para reflejar una escena antes hay que generarla y después copiarla debidamente sobre la superficie reflejante. En resumidas cuentas, al ordenador se le pide que modele simultáneamente dos escenas distintas.

El mapeado de reflejos es un efecto que se puede añadir con facilidad a los juegos de Xbox. Además, los reflejos pueden mapearse de forma que incluyan efectos adicionales, tales como relieves y texturas. Los juegos dotados con un nivel elevado de reflejos, como pueden ser los de coches o de hockey sobre hielo, son los que más aprovechan esta característica.

UNIDAD DE PROCESADO DE GRÁFICOS (CONTINUACIÓN)



TEST CON LA COMPETENCIA
RENDIMIENTO POLIGONAL






XBOX:	PLAYSTATION2:	GAMECUBE:
116,5 MILLONES POR SEGUNDO	66 MILLONES POR SEGUNDO	6-12 MILLONES POR SEGUNDO, TENIENDO TODOS LOS EFECTOS ACTIVADOS

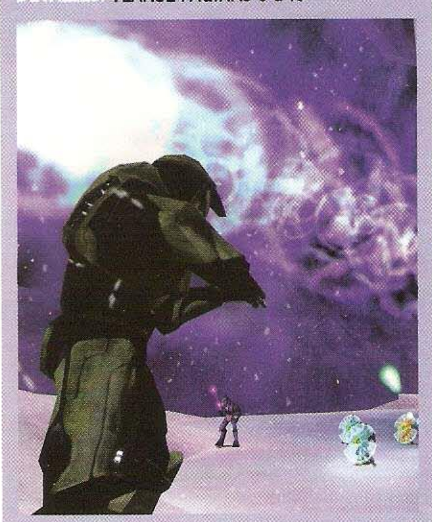
Diagrama 2.6:

NOMBRE DEL JUEGO: DEAD OR ALIVE 3
DETALLES: VÉANSE PÁGINAS 12 a 16



Diagrama 2.7:

NOMBRE DEL JUEGO: HALO
DETALLES: VÉANSE PÁGINAS 6 a 10



RUTINA GRÁFICA:
PROCESANDO POLÍGONOS

››VISIÓN GENERAL

LOS POLÍGONOS CONSTITUYEN los bloques fundamentales de construcción de casi todos los juegos 3D. Cuantos más polígonos se utilicen para construir una escena, más real e impresionante será su aspecto. De lo cual se deduce que, cuantos más polígonos pueda generar una consola, más probable es que los juegos que se utilicen con ella tengan mejor aspecto y sean más emocionantes. Xbox puede crear y mover 116,5 millones de polígonos por segundo, un 75% más que PlayStation2, que a plena capacidad mueve 66 millones.

Pero lo más importante de todo es que, con tantos efectos especiales creados por hardware y de los que se ocupan las funciones de la GPU, a los 116,5 millones de polígonos se les puede iluminar y sombrear para dar mayor sensación de realismo.

RUTINA GRÁFICA:
COMPRENSIÓN DE TEXTURAS

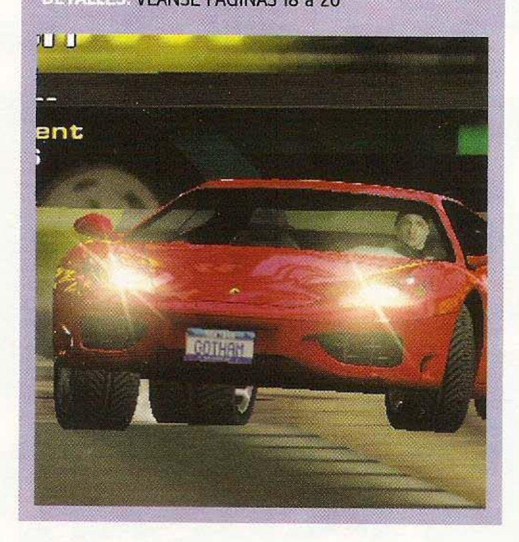
››VISIÓN GENERAL

LA CALIDAD DE LOS GRÁFICOS 3D guarda mayor relación con la calidad de las texturas utilizadas que con el número de polígonos empleados para construir la escena. Las texturas de alta calidad requieren más RAM y, a menudo, se las debe degradar durante el proceso de optimización para tener la seguridad de que el juego funciona a una velocidad aceptable.

La compresión de texturas es un truco que tan sólo está disponible en Xbox. Las texturas de alta calidad pueden almacenarse en memoria RAM a una sexta parte de su tamaño real y luego descomprimirlas cuando sea necesario. Como resultado, y suponiendo la misma ocupación en memoria RAM, una escena de un juego Xbox puede estar construida con texturas dotadas con una calidad seis veces superior a la equivalente de una PS2. Si a esto le añadimos el hecho de que Xbox dispone de un 50% más de memoria RAM que las demás consolas de juego, queda claro el potencial de los gráficos de Xbox.

Diagrama 2.8:

NOMBRE DEL JUEGO: PROJECT GOTHAM RACING
DETALLES: VÉANSE PÁGINAS 18 a 20



RUTINA GRÁFICA: TEXTURAS SIMULTÁNEAS

»VISIÓN GENERAL

TODOS LOS EFECTOS GRÁFICOS aplicados a cada una de las tramas de los gráficos que constituyen un juego requieren por parte del procesado un único «pase» de modelado. En otras palabras, tras la creación de la trama en un pase del procesado, cada efecto añadido requiere un pase subsiguiente adicional. A diferencia de todas las demás máquinas existentes hoy en día, Xbox es capaz de realizar cuatro pases de este tipo por cada trama que aparece por pantalla.

Esto significa que Xbox puede modelar una escena, y luego, por ejemplo, iluminarla, colorearla o aplicarle relieve virtual, y todo ello antes de proyectarla por pantalla. Teniendo en cuenta que en el caso de los juegos Xbox la tasa máxima de fotogramas es de 60 por segundo, se trata sin duda de un logro impresionante, que contribuye a disponer de los videojuegos más maravillosos que jamás hayan existido.

Diagrama 2.9:

NOMBRE DEL JUEGO: TRANSWORLD SNOWBOARDING
DETALLES: VÉANSE PÁGINAS 80 y 81



De cerca, los objetos aparecen sumamente reales gracias a las técnicas de *bump-mapping*.

RUTINA GRÁFICA: *BUMP-MAPPING*

»Visión general

LOS GRÁFICOS 3D se construyen a partir de formas poligonales, que se adornan aplicándoles determinadas texturas. Una pared, por ejemplo, podría estar constituida por un gran polígono al que luego se le añade el aspecto de los ladrillos aplicándole una textura relativamente sencilla.

El proceso del *bump-mapping* amplía esta técnica de los polígonos texturizados para añadirle un nivel extra de realismo. Las texturas normales tienen un aspecto plano cuando se las mira de cerca. Aplicándoles *bump-mapping*, Xbox las dota de profundidad y también de grano. Esto se logra creando sombras artificiales sobre la superficie a nivel microscópico. El *bump-mapping* adquiere toda su relevancia cuando, en entorno de un juego, los jugadores se acercan a una pared o a alguna otra superficie.



Diagrama 2.10:

NOMBRE DEL JUEGO: FUZION FRENZY
DETALLES: VÉASE PÁGINA 92



RUTINA GRÁFICA: GPU PROGRAMABLE

»Visión general

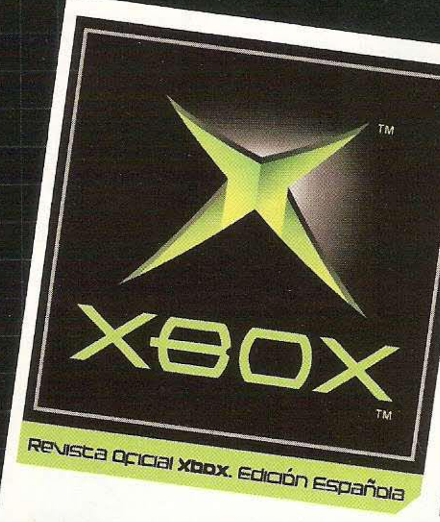
LA GPU DE XBOX no sólo dispone de un gran número de funciones gráficas integradas, sino que dispone también de la posibilidad de «aprender» trucos nuevos. A medida que se crean rutinas y efectos gráficos nuevos, los diseñadores de juegos pueden programar la GPU de Xbox para que los lleve a cabo. Si, por ejemplo, nVidia desarrolla un forma de modelar texturas transparentes que emitan luz, reflexivas y que estén dotadas de *bump-mapping* animadas de una forma predeterminada, los desarrolladores podrán implementar fácilmente esta técnica en sus juegos.

El aspecto importante de esta función de la GPU es el «blindaje de cara al futuro» que ofrece a la consola. A medida que transcurra el tiempo, los juegos de Xbox no envejecerán con la rapidez que lo han hecho en el caso de las consolas anteriores.

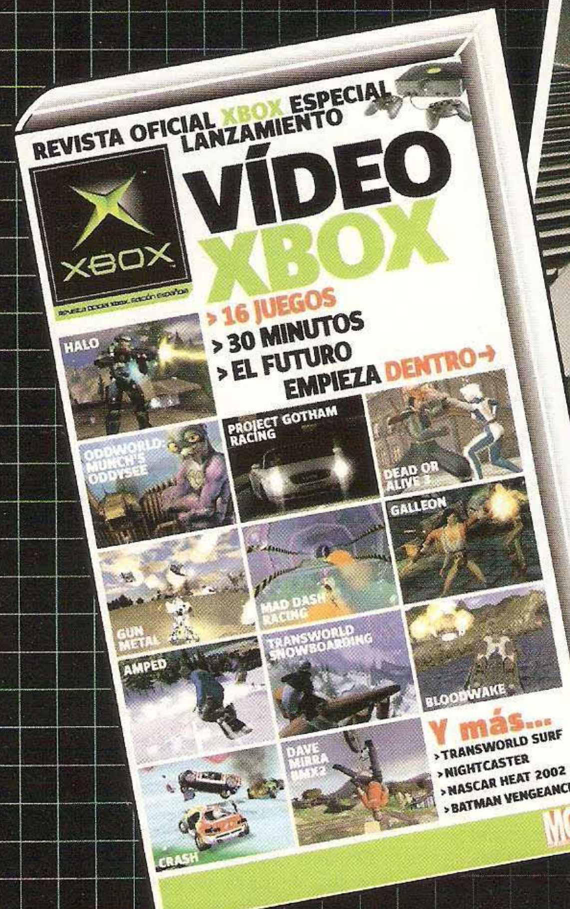
¡SUSCRÍE

¡PUEDES SER UNO DE LOS 5





ESPECIAL LANZAMIEN
> LA CONSOLA
> LOS JUEGOS
> EL FUTURO





ETE!

GANADORES DE LA CAMISETA OFICIAL XBOX



PROMOCIÓN

a Revista Oficial Xbox Edición spañola regala 50 camisetas box a las primeras 50 ersonas que se suscriban andando el cupón adjunto.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX, EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia.. C. P. ....

Correo electrónico..

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 93,15 €. Resto del mundo: 119,60 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular: ....

Caducidad: ☐☐ / ☐☐

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja ....

Nombre del titular: ....

C.C.C. Entidad ☐☐☐☐ Sucursal ☐☐☐☐

Control ☐☐

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

................................, a .... de ....de 2002

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

DISPOSITIVO INTEGRADO DE DISCO DURO

Xbox es la primera consola de la historia que sale de fábrica con un disco duro integrado, y una de las pocas que cuenta con algún tipo de memoria interna persistente. Los 8 GB de memoria disponibles tienen enormes implicaciones por lo que respecta al tipo de juegos que se fabricarán para Xbox, así como para las variadas experiencias que estos juegos podrán ofrecer a los jugadores.

Diagrama 3.1

ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

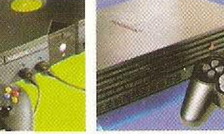
DISPOSITIVO INTEGRADO DE DISCO DURO

UNIDAD DE DISCO: **SEAGATE U SERIE 3**

CAPACIDAD MÁXIMA: **8 GB**

TEST CON LA COMPETENCIA

ALMACENAMIENTO


XBOX:	PLAYSTATION2:	GAMECUBE:
DISCO DURO INTEGRADO DE 8 GB, TARJETA DE MEMORIA DE 8 MB	**DISCO DURO ADQUIRIBLE COMO EXTRA OPCIONAL, TARJETA DE MEMORIA DE 8 MB**	**NO TIENE DISCO DURO, TARJETA DIGICARD DE 4 MB, TARJETA SD DE 64 MB**

VENTAJA:

DISCO DURO INTEGRADO EN LA PROPIA MÁQUINA

››VISIÓN GENERAL

EL ASPECTO MÁS IMPORTANTE en relación con el disco duro es que estará integrado en la máquina desde el primer día. Por esta razón, los desarrolladores podrán utilizarlo con todos los juegos que editen con la confianza de saber que todos los jugadores de Xbox serán capaces de apreciar esta ventaja. Desde los tiempos de carga más cortos, que es lo que podríamos situar a un nivel más bajo, hasta la aparición de mundos y personajes de juego dotados con posibilidades de evolucionar, situado en el extremo más elevado de la escala de ambiciones, todas las consolas Xbox tendrán exactamente la misma capacidad.

El problema de los discos duros disponibles en calidad de accesorio, como el de PlayStation2, es que para que los desarrolladores puedan hacer uso de él o fabrican juegos aparte (uno para los propietarios de disco duro y otro para los que no lo poseen) o se arriesgan a vender tan sólo a los propietarios de disco. Dado que los periféricos de consola tienen muy poca aceptación (uno que tenga éxito no suele vender más del 10% de las unidades de consola vendidas), las ventajas de Xbox son bastante claras.

Diagrama 3.2:

La manipulación de los archivos y de los datos importantes de juego va a resultar increíblemente sencilla.



VENTAJA:
INTERFAZ DE GESTIÓN

»VISIÓN GENERAL

LA INTERFAZ de memoria de Xbox ha sido diseñada teniendo en cuenta la facilidad de uso, de modo que la organización y la gestión del disco duro serán más sencillas que las de cualquier ordenador de sobremesa. El espacio del disco duro se halla dividido en bloques y una sencilla utilización del mando de juego permite una gestión del tipo «apuntar y pulsar». con 8 GB disponibles, los jugadores tardarán mucho tiempo antes de que se les llene el disco duro. En caso de que esto suceda, el sistema de gestión de memoria permitirá el borrado fácil de archivos antiguos. Otro uso de la interfaz de memoria será el intercambio de archivos entre el disco duro y la tarjeta de memoria de 8 MB ubicada en el controlador que podría usarse para batir las marcas de otros jugadores, para jugar con un personaje a medida, o para utilizar un determinado nivel de juego.

Diagrama 3.3:

Al no tener necesidad de cargar pantallas para dividir la acción, la experiencia de juego de Xbox adquiere un nivel extraordinario.



VENTAJA:
CARGA DE LOS JUEGOS

»VISIÓN GENERAL

EL TIEMPO que se tarda en recuperar una determinada cantidad de datos del medio de almacenamiento y cargarlos en la memoria RAM del sistema es lo que se conoce como «tiempo de acceso», que suelen ser de cinco a diez veces más lentos que los de un sistema de disco duro. El resultado de todo ello, tal como se puede apreciar con todas las consolas que se basan en un DVD/CD como sistema de almacenamiento permanente, es la frecuente aparición de la pantalla de «carga».

En los juegos dotados con niveles muy extensos, como *Tomb Raider*, por ejemplo o, a menudo resulta necesario cargar nuevas partes del nivel mientras el usuario está jugando. Los desarrolladores de Xbox pueden eludir este problema copiando la mayor parte del código de juego al disco duro de Xbox la primera vez que lo cargan en la consola. Durante el juego se puede llamar al código residente en el disco duro sin ninguna interrupción en el juego. Para los jugadores de Xbox, la carga de pantallas será una experiencia penosa.



Diagrama 3.4

Project Ego es uno de los próximos proyectos de Lionhead Studios, creadores del extraordinario *Black and White*, para PC. Una vez terminado, podría constituir un nuevo universo de juego más amplio y casi completamente interactivo.



VENTAJA:
TAMAÑO DEL JUEGO

»VISIÓN GENERAL

LOS DISEÑADORES de juegos para Xbox también serán capaces de crear mundos de juego que con anterioridad no habían sido factibles en las consolas. Dicho de una forma lisa y llana, los niveles de juego de Xbox pueden ser mayores y más extensos que los de las demás consolas. Para la mayoría de las consolas el factor límite lo constituye la cantidad de código que se puede cargar de una sola vez en la RAM del sistema. Esta cantidad predeterminada de código es la que se utiliza para generar el mundo de juego; en caso de que el mundo sea mayor de lo que puede albergar la RAM de una sola vez, el juego tiene que parar y cargar más código en RAM procedente del CD/DVD. Tal como hemos visto en el apartado anterior (Carga instantánea de los juegos), esto no constituye la solución ideal.

La rapidez de carga del dispositivo de disco de Xbox permitirá la carga en RAM del código del juego de la forma que sea y siempre que sea preciso, sin necesidad de interrumpir el juego. Cuando los diseñadores de juegos hayan adquirido confianza en este sistema podrán empezar a construir mundos de juego a su medida y, esperémoslo, eliminar los muchos paros/reinicios propios de géneros tales como los juegos de aventuras, lo que hará posible una larga e ininterrumpida experiencia, dotada de un estilo totalmente cinematográfico.

›DENTRO DE XBOX

DISPOSITIVO INTEGRADO DE DISCO DURO

(CONTINUACIÓN)

En la página anterior describimos las ventajas a «bajo nivel» que comporta el disco duro de Xbox, ventajas que resultan aparentes de inmediato y que deberían implementarse desde la aparición de la consola en todos los juegos para Xbox. En este apartado, vamos a analizar las ventajas más experimentales y complicadas de este almacenamiento integrado. Serán precisamente estas áreas las que los desarrolladores Xbox más ambiciosos y dotados con más talento estarán ansiosos de explorar.

Diagrama 3.5

↓ Se supone que *Project Ego*, de Lionhead Studios, va a ofrecer un mundo de juego sin precedentes, gracias a que la capacidad de 8 GB del disco duro proporcionará a los desarrolladores la oportunidad de crear un mundo verdaderamente dinámico y persistente.

VENTAJA:

MUNDO DINÁMICOS PERSISTENTES

››VISIÓN GENERAL

UNA DE LAS METAS de los diseñadores de juegos se centra en la creación de un mundo de juego cuya vida se halle completamente desligada de los elementos que rigen el juego. Los mundos de juego a veces dan la impresión de existir puramente con vistas a que los juegos tengan lugar en ellos, lo cual daña la sensación de realismo que los gráficos se empeñan en crear. El ejemplo más sencillo para ilustrar este aspecto reside en el hecho de que, en la mayoría de los juegos 3D, los únicos ítems con los cuales puede interactuar el jugador son aquellas pequeñas cosas que tienen un papel directo en el avance del juego.

Un mundo de juego dinámico y persistente es aquel en el que los cambios van ocurriendo a medida que transcurre el tiempo. Por ejemplo, la elección por parte de un jugador de cortar un arbolito en un bosque joven debería poder ser «recordado» por el juego. Cuando el jugador volviera al bosque al cabo de unos años (en tiempo de juego) los otros arbolitos habrían crecido, pero del arbolito sólo quedaría una cepa.

Los cambios y acontecimientos que suceden sin que en ellos intervenga la acción directa del jugador también contribuyen a mejorar la sensación de inmersión total ofrecida por un juego. La sensación de «mundo» se crea cuando, por ejemplo, un personaje no jugable afecta a un personaje jugador a través de algunos hechos que sucedieron en el pasado.

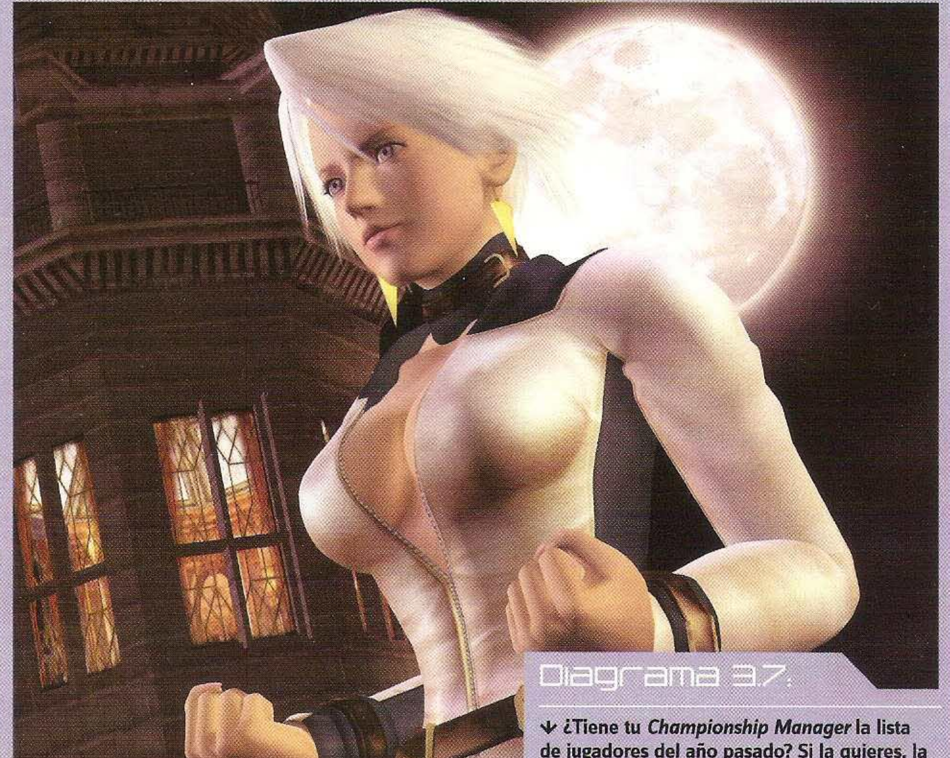
Juegos como *Black and White* en el PC son ejemplos de cómo los diseñadores intentan deshacerse de la naturaleza persistente de la mayoría de los videojuegos, con vistas a crear una experiencia más abierta y orgánica. Pese a que esta ciencia todavía se halla en su más tierna infancia y a que todavía hay que aprender muchas cosas, la conclusión que podemos sacar de todo ello es que todo este tipo de experimentación no sería posible si no se dispusiera de un medio de almacenamiento grabable, de gran capacidad. Xbox será la única consola que podrá beneficiarse de experimentos de este estilo.

Peter Molyneux, creador de *Black & White*, es uno de los mayores exponentes del juego basado en mundos persistentes. Su nuevo título para Xbox, llamado *Project Ego*, promete ser el primer juego de consola que explote verdaderamente esta área de la tecnología. El juego sigue los pasos de un personaje, desde su infancia hasta su senectud, y todas las acciones del jugador repercuten en el devenir futuro del juego.



Diagrama 3.6:

↓ Todos los juegos podrían disponer de extras creados para ellos por sus desarrolladores originales o, quizá, por los propios jugadores; el ciclo de vida de, pongamos por caso *DoA* 3, podría prolongarse de forma significativa con nuevos escenarios de combate y con nuevos vestidos para los luchadores.



VENTAJA:

ACTUALIZACIONES Y CONTENIDOS ADICIONALES

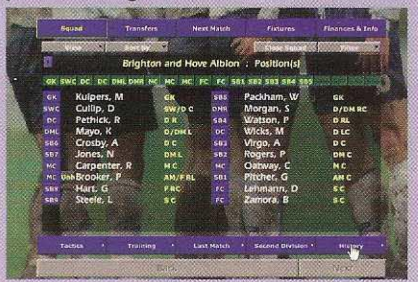
››VISIÓN GENERAL

CUANDO LOS JUEGOS tan sólo pueden leerse desde el dispositivo CD de la consola, cada vez que se quiere añadir código nuevo al juego hay que volver a grabar un CD desde cero y empezar a distribuirlo. La viabilidad de almacenar código de juego en el disco duro de la consola podría derivar hacia posibilidades insospechadas por lo que respecta a los añadidos de un juego. El mercado para PC está dominado actualmente por niveles extra escritos por el propio usuario y escenarios de combate multijuego para títulos como *Half Life* y y *Unreal Tournament.* De momento, no existe razón alguna por la cual los editores de juegos no puedan aprovechar esta nueva forma de distribución adicional de contenidos, propia de Xbox.

La prueba, sumamente estricta, y la correspondiente aprobación de todos los juegos nuevos por parte de Microsoft, asegurará que esta facilidad de actualización no vaya a tener que ser utilizada para «parchear» algún código defectuoso de los juegos. En cambio, esta facilidad podría crear circuitos extra para juegos de carreras o nuevas misiones en el caso de los juegos de aventuras en primera persona. Sin el disco duro integrado, todo esto no sería posible.

Diagrama 3.7:

↓ ¿Tiene tu *Championship Manager* la lista de jugadores del año pasado? Si la quieres, la puedes descargar de Internet.



VENTAJA:

DESCARGAS EN INTERNET

››VISIÓN GENERAL

LA POSIBILIDAD DE XBOX de acceder a Internet se trata con más detalle en la página siguiente. El hecho de que la consola disponga de disco duro integrado nos proporciona la seguridad de que no nos veremos obligados a disponer tan sólo de una experiencia de «navegación» por Internet. Los que jueguen con Xbox podrán obtener material de sedes remotas y almacenarlo en sus máquinas.

La descarga de contenidos de juego vía Internet constituye un ejemplo perfecto de la distribución de contenidos «extra» tratada en el apartado Actualizaciones y contenidos adicionales (izquierda). En la práctica, la conectividad a la red implicará probablemente pedazos más pequeños de material, tales como listas actualizadas de equipos deportivos para los juegos, así como pistas de carreras y niveles creados por los propios usuarios.

Diagrama 3.8:

↓ En teoría, los juegos dotados con estadísticas y niveles modificables podrían tener ciclos de vida prácticamente infinitos.



VENTAJA:

EDITORES DE NIVELES

››VISIÓN GENERAL

EN EL PASADO, algunos juegos de consolas han ofrecido a los jugadores la posibilidad de crear sus propios niveles y pistas, así como la de configurar personajes a medida. Sin embargo, la cantidad de almacenamiento disponible ha sido siempre un factor imitador. En particular, muchos juegos 3D necesitan un montón de espacio para almacenar información de nivel. La fiabilidad de estas tarjetas también ha constituido un problema, por lo que los jugadores se han mostrado reacios a arriesgarse a perder muchas horas de trabajo por culpa de un fallo en la operación de «guardo».

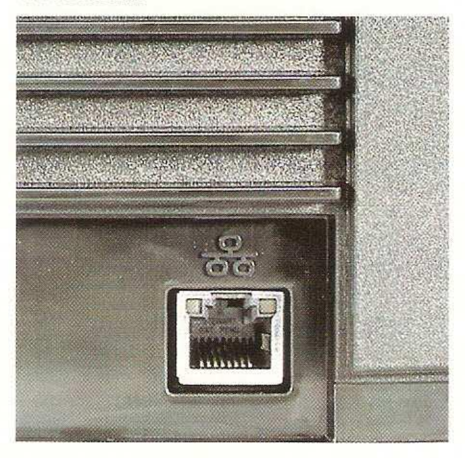
Todos estos problemas quedan solventados gracias al disco duro integrado de Xbox. Así, los diseñadores de juegos podrán soportar la configuración a medida de niveles y personajes. Si la implementación tiene éxito podría significar que incluso cuando un juego estuviera «acabado», la creación de niveles a medida, y otras variaciones nuevas de las características existentes, podrían contribuir a alargar la vida del juego.

Si a esto le añadimos el hecho de que vía Internet o a través de una tarjeta de memoria de 8 MB se puedan intercambiar niveles con los amigos, florecer grandes comunidades de juego alrededor de Xbox. Por ejemplo, en *Tony Hawk's Pro Skater 3* los jugadores pueden construir sus propios parques de patinaje. Por eso, las posibilidades que ofrece el intercambio gratuito de niveles creados por los propios usuarios son inmensas y debería permitir que Xbox se beneficiará de uno de los mejores aspectos del juego en los PC: su enorme sentido de comunidad.

› DENTRO DE XBOX

REDES Y CONECTIVIDAD

Desde sus comienzos y salvo una o dos excepciones, el juego *on line* ha estado reservado tan sólo a los usuarios de PC. Pese a que la actual estructura deficiente de Internet y la complicada naturaleza del hardware de PC han impedido el desarrollo y la aceptación generalizada de esta forma de juego, lo cierto es que el potencial de esta consola para lograrlo es enorme. El diseño de las facilidades de red para Xbox tiene en cuenta el desarrollo futuro de Internet, y reconoce los errores del pasado, como ocurrió en el caso de Dreamcast. A pesar de que el juego a alta velocidad a través de Internet todavía no está acabado de desarrollar, Xbox está equipada y lista para ello para cuando se disponga de la infraestructura adecuada.



↑ Una función de banda ancha, accesible a través de este puerto situado en la parte posterior de Xbox, podría constituir un golpe maestro.



Diagrama 4.1:

↓ Gracias a las posibilidades *on line* de Xbox es de esperar que *Unreal Championship* se convierta en un éxito, de la misma forma que el juego original lo hizo entre los usuarios de PC.



TEST CON LA COMPETENCIA:
CONEXIÓN A REDES

		
XBOX:	PLAYSTATION2:	GAMECUBE:
4 PUERTOS PARA CONTROLADORES, BANDA ANCHA INCLUIDA	**2 PUERTOS PARA CONTROLADORES, CONEXION PARA BANDA ANCHA SE ADQUIERE COMO EXTRA OPCIONAL**	**4 PUERTOS PARA CONTROLADORES, CONEXION PARA BANDA ANCHA SE ADQUIERE COMO EXTRA OPCIONAL**

CARACTERÍSTICA:

ADAPTADOR INTEGRADO DE BANDA ANCHA

››VISIÓN GENERAL

EXISTEN DIVERSOS FACTORES importantes a considerar por lo que respecta a la inclusión de un adaptador de banda ancha, ya que hay que tener en cuenta que Xbox tan sólo es compatible con las redes de banda ancha. Las conexiones a base de un módem de 56 K no resultan los suficientemente rápidas como para soportar juegos de acción de alta velocidad. Para evitar el riesgo de disfrutar de una experiencia que no esté a la altura de las circunstancias causada por este tipo de conexión, Xbox funcionará tan sólo con redes lo suficientemente rápidas como para proporcionar la velocidad y la calidad de conexión requeridas por los juegos 3D. La amplitud de la conexión de banda ancha permitirá también el uso de la tecnología «voz a través de la red» (VoIP), tal como la emplea el *Game Commander*.

XBOX DISPONE DE UNA ESPECIFICACIÓN ESTÁNDAR (I)
Mientras Sony y Nintendo tienen intención de soportar tanto la banda ancha como las conexiones a través de líneas conmutadas, los desarrolladores deben estar seguros de que los propietarios de una Xbox tan sólo dispondrán de conexión de banda ancha. Esto significa que los juegos estarán optimizados tan sólo para una configuración, y no se verán obligados a aplicar técnicas de ingeniería inversa para soportar velocidades de conexión más lentas. Esta certeza en cuanto a la velocidad reduce el tiempo de desarrollo del juego y aumenta la calidad de la experiencia.

Diagrama 4.2.

La perspectiva de jugar a las carreras con el *Nascar Heat 2002* a través de Internet puede hacerse realidad en cualquier momento.

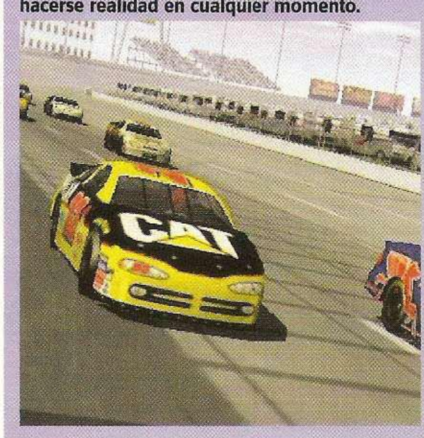


Diagrama 4.3.

Halo se puede jugar a través de una red local (LAN) utilizando la función y los cables X-Link.

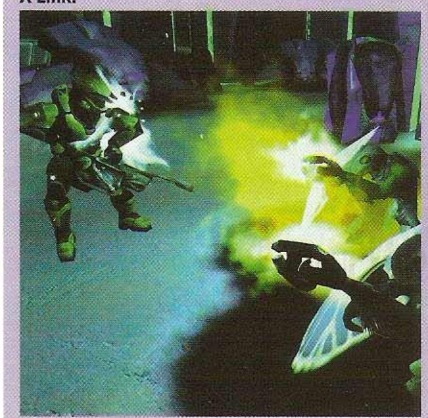
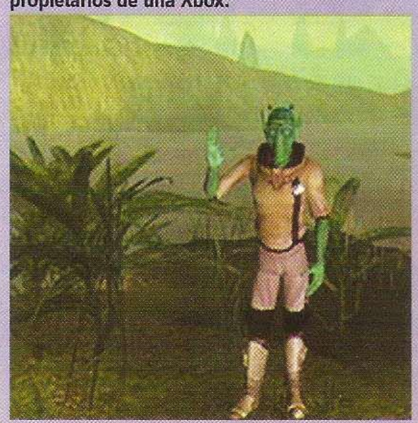


Diagrama 4.4.

Las posibilidades ofrecidas por *Star Wars Galaxies* resultarán más atractivas para los propietarios de una Xbox.



XBOX DISPONE DE UNA ESPECIFICACIÓN ESTÁNDAR (II) A pesar de que habrá *kits* de conectividad a Internet para GameCube y para PlayStation2, se trata de accesorios periféricos que deben comprarse aparte de la consola principal. La tasa de adopción de los periféricos de consola resulta notoriamente baja (de alrededor de un 10% respecto a las unidades de consola vendidas) y los juegos diseñados teniendo en cuenta un determinado periférico tan sólo los pueden comprar la minoría de jugadores que disponen del *kit* apropiado.

El diseño de un juego que tan sólo lo pueda disfrutar una de los propietarios de consola constituye un riesgo enorme para los desarrolladores. Efectivamente, significa que deben vender a un porcentaje mucho más elevado de un segmento del mercado, cosa que jamás soñarían lograr en otras condiciones. Como resultado de ello, se desarrollan pocos juegos específicos para un determinado periférico de consola.

Siendo como es la conectividad mediante banda ancha una especificación estándar de Xbox, los desarrolladores no corren ningún riesgo. Todos los propietarios de una Xbox podrán comprar y disfrutar de los juegos multijugador sin que se produzca una fractura del mercado. Pero tal como ocurre con todos los juegos *on line* de alta velocidad, será la rapidez con que se adopte la banda ancha lo que determinará la aparición más o menos rápida de juegos de este estilo.

CARACTERÍSTICA: X-LINK

››VISIÓN GENERAL

MUCHAS CONSOLAS han incluido la opción de un cable de conexión que permite a los jugadores enfrentarse cara a cara a través de configuraciones individuales consola/TV. Sin embargo, dado que Xbox dispone de una conexión Ethernet integrada, los propietarios de la consola pueden conectar 12 máquinas entre sí formando una red local (LAN) muy simple. De esta forma, estas opciones de juego son exactamente las mismas que ofrece la conexión a Internet a través de banda ancha.

A pesar de que la red de banda ancha todavía tardará un poco en estar disponible, el juego a través del X-Link demostrará que probablemente es la mejor opción para los propietarios de una Xbox para disfrutar de un verdadero juego multijugador.

Obviamente, trasladar las máquinas Xbox y los televisores a una habitación resulta un poco pesado. Sin embargo, las consolas Xbox que se conecten a una red local existente, como es el caso muchas escuelas y universidades, podrán encontrarse y sus propietarios podrán enfrentarse entre sí, con independencia absoluta del resto de dispositivos conectados al sistema.

CARACTERÍSTICA: MMORPG

››VISIÓN GENERAL

LOS JUEGOS MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games* o juegos de rol multijugador en línea masivos), como es el caso de *Everquest* o los juegos de la serie *Ultima*, han encontrado una gran audiencia en el mundo PC. La idea de un mundo persistente de juego, constituido por miles de personajes, cada uno de los cuales se halla a cargo de un jugador individual, resulta muy atractiva, y hasta ahora ha estado vetada a los jugadores de consola debido a la carencia de conexión a red y/o de memoria permanente.

La conexión de banda ancha de Xbox, en combinación con otra de las características exclusivas de la máquina como es el disco duro integrado, deja abierta de par en par la posibilidad de desarrollar juegos MMORPG para Xbox.

No hace mucho, Sega anunció que *Phantasy Star Online 2* sería el primer juego MMPORG para Xbox . Otros rumores intrigantes hacen referencia a *Star Wars Galaxies*, un MMORPG que transcurre en el universo de *Star Wars*. Los usuarios de Xbox podrán jugar con estos juegos tan sólo en los dominios propios de Xbox, y los propietarios de PC dispondrán de otros «mundos» aparte.

›DENTRO DE XBOX

CHIP DE SONIDO

El sonido de un juego puede ser capaz de generar y mantener una atmósfera igual de atractiva que la que proporcionan los gráficos, y a pesar de ello casi nunca se habla de la calidad ni de la mecánica de las capacidades de sonido de una consola. El chip de sonido empleado en Xbox constituye una de las unidades de sonido más potentes jamás incorporada a una herramienta de entretenimiento doméstico. Su enorme potencia, en conjunción con una amplia gama de posibilidades, aseguran que los desarrolladores tendrán a su disposición un ámbito lo más amplio posible con vistas a la realización del audio del juego, y que incluso las funciones más simples -como la reproducción de CD y de DVD- superarán a las de las demás consolas.

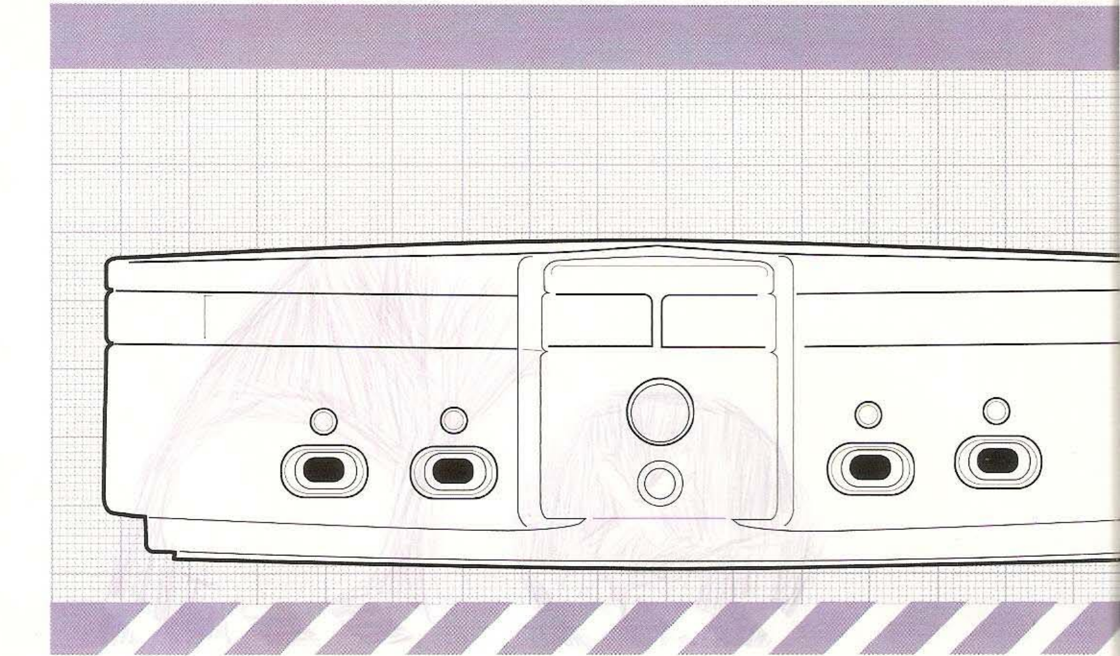


Diagrama 5.1.



Los fabricantes de Xbox han proporcionado a su máquina un uso sin precedentes del potencial que supone el sonido

CARACTERÍSTICA: POTENCIA EN BRUTO

››VISIÓN GENERAL

DICHO DE FORMA SENCILLA, la potencia de un chip de audio puede medirse por el número de voces individualizadas que puede generar. Cada «voz» representa un canal de sonido separado, que emana de un conjunto distinto de código. Cuantas más voces tenga un chip, más ricos son los efectos de sonido que es capaz de generar, y mayores son las posibilidades a su alcance de producir efectos especiales, como es el del posicionamiento espacial de los sonidos.

El chip de sonido de Xbox es capaz de producir 256 voces separadas, mientras que GameCube produce 64 y PlayStation2, 48. Si bien deberán ser los desarrolladores quienes decidan aprovechar al máximo esta potencia adicional, lo cierto es que no habrá ninguna otra máquina capaz de competir con Xbox en el terreno del audio.

Diagrama 5.2



Con una banda sonora tan rica para complementar el aspecto visual, juegos como *Nightcaster* resultarán impresionantes.

CARACTERÍSTICA: SONIDOS DINÁMICOS DE MÚSICA DE *DIRECT SOUND*

››VISIÓN GENERAL

DIRECT SOUND es una técnica mediante la cual la banda sonora de un juego se adecua a las diferentes situaciones. Por ejemplo, cuando avanzamos para enfrentarnos con algún enemigo en un juego de lucha, *Direct Sound* emplearía música del tipo que genera tensión. A medida que la lucha remitiera, la banda sonora reconocería la situación y cambiaría a una música más rápida, más orientada a la acción.

Las bandas sonoras dinámicas no son una idea nueva; muchos juegos N64 hacían un buen uso de ellas. Sin embargo, cada vez que los desarrolladores querían instituir una configuración de este estilo, la programación tenía que empezar desde cero.

Con *Direct Sound*, los programadores pueden utilizar esta estructura de audio evitándose el incordio que supone la programación adicional. Como consecuencia de ello, los jugadores tendrán muchas más probabilidades de poder disfrutar de bandas sonoras dinámicas en los juegos de Xbox.



ESPECIFICACIÓN TÉCNICA
CHIP DE SONIDO

- AUDIO 3D CON SOPORTE PARA 64 CANALES 3D
- NÚMERO DE VOCES SIMULTÁNEAS: 256
- SOPORTE PARA DOLBY: 5.1 (SONIDO ENVOLVENTE ESTILO *HOME THEATRE*)
- SOPORTE PARA MIDI DLS2: SÍ
- AUDIO DE JUEGOS CODIFICADO AC3: SÍ

TEST CON LA COMPETENCIA
COMPARACIÓN DE SONIDO

		
XBOX:	PLAYSTATION2:	GAMECUBE:
256 CANALES DE AUDIO	**48 CANALES DE AUDIO**	**64 CANALES DE AUDIO**

Diagrama 5.3:

↓ Una configuración de cine doméstico no es algo que se vea todos los días. Dado que los juegos Xbox soportan el sonido envolvente 3D del Dolby Digital 5.1, puede que ahora se generalice su uso. El DD 5.1 mejora de verdad la experiencia de juego

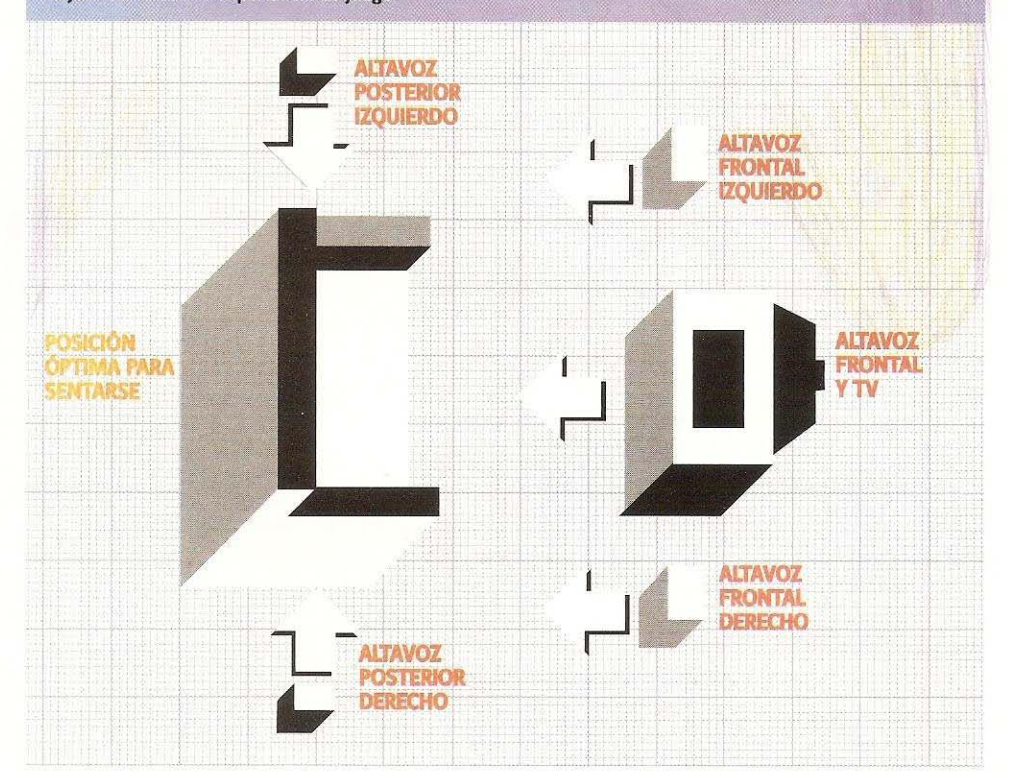


Diagrama 5.4:

↓ Un sistema de gestión muy simple permitirá descargar música desde los CD



CARACTERÍSTICA:

DOLBY DIGITAL 5.1 INTEGRADO EN EL JUEGO

››VISIÓN GENERAL

XBOX es la primera consola que soporta el sonido Dolby Digital 5.1 en los juegos, lo que significa que los juegos programados pueden conectarse con los sistemas de cine domésticos para generar efectos de sonido dentro de un espacio 3D. Los jugadores que hagan uso de una configuración de este estilo podrán escuchar sonidos a su derecha, izquierda, delante o detrás, dependiendo de la acción que se esté desarrollando en sus pantallas. El hecho de que la señal de sonido tenga formato digital también significa que no es probable que se produzca degradación de la señal al pasar de Xbox al amplificador.

A pesar de que el número de personas que disponen de una configuración de cine doméstico es relativamente pequeño, la sobrecarga que significa incluir código de sonido DD5.1 no es significativa, y los desarrolladores serios de Xbox querrán incluirlo en sus juegos. Mientras PlayStation2 soporta DD5.1 en la reproducción de DVD y de FMV, los juegos propios no pueden hacer uso de él. GameCube no ofrece ningún tipo de soporte similar.

CARACTERÍSTICA:

GESTOR DE MÚSICA

››VISIÓN GENERAL

A PESAR DE NO CONSTITUIR estrictamente una ventaja del chip de sonido, la complementación de un dispositivo CD/DVD con un disco duro aumenta las posibilidades de los jugadores con vistas a crear sus propias mezclas musicales, para escucharlas mientras juegan. Insertando discos compactos en Xbox, los jugadores podrán grabar pistas de sonido en el disco duro, construyendo una especie de *jukebox* personal, que podrán escuchar durante el juego o en determinadas secciones de los juegos. Pero aunque los jugadores podrán construirse sus *jukeboxs*, no es probable que esto se pueda combinar con la conexión a Internet para formar un sistema de intercambio de música.

CARACTERÍSTICA:

SONIDO ENVOLVENTE SIMULADO

››VISIÓN GENERAL

EL CHIP DE SONIDO también ha sido diseñado para simular sonido espacial 3D utilizando los altavoces del equipo estereofónico, cuya posesión resulta mucho más habitual. Utilizando las herramientas de desarrollo que ofrece Microsoft, los desarrolladores pueden implementar este sistema con una facilidad razonable y los resultados son sorprendentemente brillantes. Para la mayoría de los jugadores, los que no disponen de equipo de cine doméstico este sonido envolvente simulado se convertirá en una ventaja enorme y en cierto modo les ayudará a mejorar la experiencia de juego.

CONTROLADORES Y PERIFÉRICOS

El controlador de Xbox constituye el dispositivo de *input* más sofisticado que jamás haya existido. A pesar de que las opciones de control que ofrece se hallan disponibles en otros sistemas, el *pad* se ha diseñado con ayuda de información proporcionada por miles de jugadores, y representa la fusión más perfecta entre confort y practicidad. Xbox también utiliza tecnología USB para conectar la consola al *pad*. Esta tecnología ofrece mejoras, tanto para las funciones tradicionales, como velocidad de transferencia de datos a las tarjetas de memoria, como para innovaciones tecnológicas del tipo «voz a través de la red» del *Game Commander*.

Diagrama 6.1:



EL CONTROLADOR: VISIÓN GENERAL

El controlador de Xbox es el dispositivo de control más avanzado de cuantos existen; combina control analógico total con *force-feedack* incorporado y la posibilidad de conectar otros dos periféricos adicionales.

CRUCETA DE DIRECCIÓN:
Un controlador digital tradicional de ocho direcciones.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA:
Control de dirección analógico que abarca 360° completos.

PALANCA ANALÓGICA DERECHA:
Control analógico para la mano derecha. Los botones digitales se activan presionando encima de ambas palancas analógicas.

BOTÓN DE ENCENDIDO:
Botón digital que sirve para los menús (aplicable también en el caso del botón negro situado a su izquierda).

CUATRO BOTONES DE ACCIÓN ANALÓGICOS:
A, B, X e Y. Cada uno ofrece ocho niveles de resolución, que van desde no pulsado hasta pulsado al máximo.

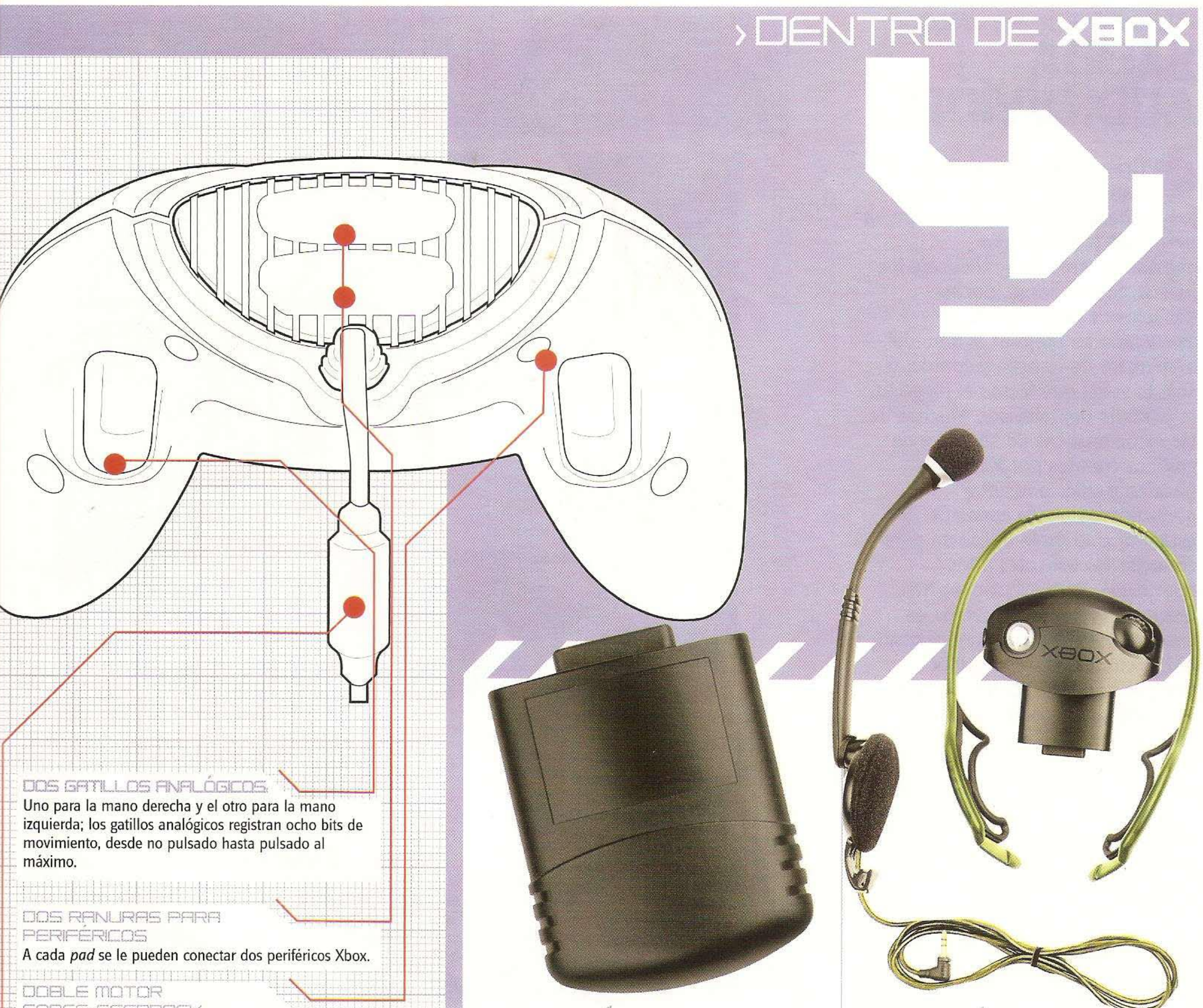
BOTONES ANALÓGICOS BLANCOS Y NEGROS:
Para juegos compatibles con el *Game Commander*. El botón negro puede transmitir mensajes a los componentes del equipo. El botón blanco los transmite a todos los jugadores.

TEST CON LA COMPETENCIA: SOPORTE DE PERIFÉRICOS





XBOX:	PlayStation2:	GAMECUBE:
4 PUERTOS PARA CONTROLADORES	**2 PUERTOS PARA CONTROLADORES, *MULTITAP* PARA AUMENTAR CAPACIDAD, DE VENTA OPCIONAL**	**4 PUERTOS PARA CONTROLADORES**



DOS GATILLOS ANALÓGICOS
Uno para la mano derecha y el otro para la mano izquierda; los gatillos analógicos registran ocho bits de movimiento, desde no pulsado hasta pulsado al máximo.

DOS RANURAS PARA PERIFÉRICOS
A cada *pad* se le pueden conectar dos periféricos Xbox.

DOBLE MOTOR FORCE-FEEDBACK (EN EL INTERIOR) Dos motores excéntricos de cámara, cada uno sotuado en una prolongación de la cruceta, crean un efecto de *force-feedback*.

CABLE
Tres metros de cable de conexión estándar USB. El cable incluye un nodo de desconexión de seguridad para impedir el desplazamiento accidental de la máquina Xbox.

SI LOS DESARROLLADORES soportan de forma adecuada estos controladores, habremos entrado en una nueva era en los juegos de carreras, los títulos deportivos y, de hecho, cualquier juego que haga uso de ellos.

CONTROL ANALÓGICO:
VISIÓN GENERAL
Los dispositivos de control digitales detectan tan sólo dos estados: el paso o no de corriente. Un controlador analógico mide el grado con que ha sido activado por el usuario. Dentro del contexto de la dirección, los controladores analógicos pueden reconocer los cambios de dirección que se produzcan dentro de un ámbito de 360°, así como la extensión del cambio. Los controladores digitales de dirección tan sólo pueden detectar que se ha producido una variación en alguna de las ocho direcciones posibles.

PERIFÉRICOS: TARJETA DE MEMORIA

››VISIÓN GENERAL

A PESAR DE QUE XBOX dispone de un disco duro de 8 GB integrado, y de que todo el contenido del juego normalmente almacenado en la tarjeta de memoria ahora se almacenará permanentemente en el disco, lo cierto es que también estarán disponibles tarjetas de memoria de 8 MB. Al no saberse aún cuando van a estar disponibles de forma generalizada las redes de banda ancha, se cree que estas tarjetas se usarán predominantemente para poder compartir archivos entre máquinas. Cada tarjeta de memoria dispone de 8 MB de almacenamiento, que se mantiene gracias a que los chips de RAM se hallan alimentados por una batería. Esta gran capacidad permitirá a los jugadores guardar archivos relacionados con el juego así como material creado por el propio usuario, como pueden ser circuitos a medida y niveles. Las dos ranuras gemelas del controlador de Xbox pueden acomodar dos tarjetas de memoria simultáneamente, y el gestor de memoria de la máquina facilitará el copiado de datos entre una tarjeta y la otra. Asimismo, dado que el controlador de la consola utiliza USB, la velocidad de transferencia de los datos será mucho más elevada que en los sistemas que no son USB.

PERIFÉRICOS: *GAME COMMANDER*

››VISIÓN GENERAL

LAS RANURAS GEMELAS situadas en la parte frontal del controlador de Xbox ofrecen varias posibilidades con vistas a la inserción de otros periféricos, con la velocidad de transferencia de datos que permite el sistema de conexión USB. El primero que se anunciará es el sistema de reconocimiento de la voz «voz a través de la red», el llamado *Game Commander*.

Constituido por unos auriculares y un micrófono, la unidad *Game Commander* permitirá a los jugadores hablar con los integrantes de su equipo o con la totalidad de jugadores que intervienen en el juego en red. Incluso antes de que se generalicen los juegos a través de las redes, el *Game Commander* puede usarse en juegos de un solo jugador para dar mandatos a los personajes que no juegan.

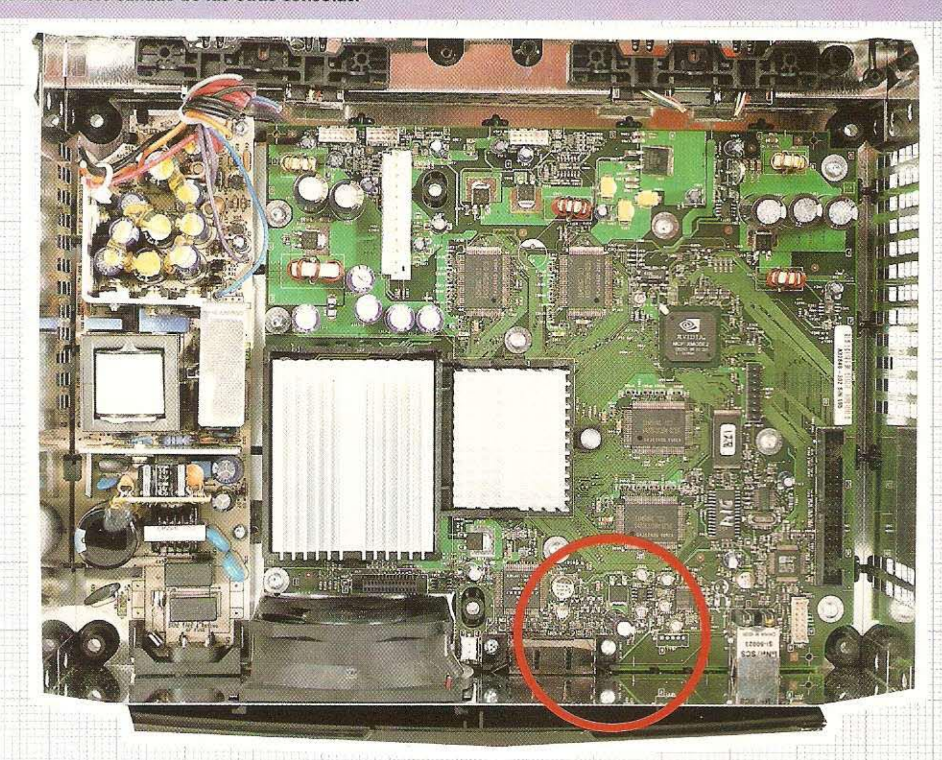
Una característica todavía no terminada del *Game Commander* es la de la modulación de la voz. Utilizando este sistema, los jugadores pueden hacer que Xbox cambie su tono de voz y su inflexión antes de hablar con los otros jugadores, permitiéndoles que su voz suene como la de cualquier otra persona, como por ejemplo Darth Vader.

SALIDA AUDIO/VÍDEO

Gran parte del desarrollo de hardware y software para juegos ha sido una aventura que ha permitido ir mejorando constantemente los gráficos de los juegos. Sin embargo, pocas consolas de juego se han interesado en mejorar el área del suministro de imagen y sonido, o sea, la señal que forma el juego en la pantalla del televisor. Muchas de las características de sonido y de gráficos creadas por Xbox se podrían perder o resultar perjudicadas por la conexión RF estándar que suele utilizarse para conectar las consolas a los televisores. Para evitarlo, se han invertido tiempo y esfuerzos en asegurar que la señal suministrada por la consola hace el mejor uso posible de la actual y futura tecnología de televisión.

Diagrama 7.1.

↓ Al oponerse a la tendencia anterior que significaba utilizar señal de televisión de baja calidad en las consolas, Xbox se hace a sí misma un favor enorme; la excelencia gráfica de Xbox no hubiera sido posible con las deficientes salidas de las otras consolas.



CARACTERÍSTICA:

UNIDAD DE SEÑAL DE TELEVISIÓN

››VISIÓN GENERAL

EL COSTE DE PRODUCCIÓN es una de las preocupaciones económicas clave para cualquier propietario de un formato determinado. Por eso, una de las medidas de ahorro de costes empleada por muchas consolas anteriores a Xbox consistía en la inclusión de una unidad de señal de televisión de baja calidad, unidad que no es otra cosa que el chip utilizado para convertir la señal del juego en una forma que resulte reconocible por los televisores.

Xbox es la primera consola que produce unos gráficos que la representación por pantalla de dichos gráficos quedaría gravemente comprometida si se hiciera uso de esta clase de chip. Como resultado de ello, la unidad de señal de televisión de Xbox tiene una calidad significativamente mejor que la de las demás consolas.

Diagrama 7.2.

↓ La HDTV (televisión de alta definición) ya existe hoy en día, y es probable que se convierta en el formato del futuro. Xbox ya es compatible con este formato.



CARACTERÍSTICA:

SOPORTE PARA TV DE ALTA DEFINICIÓN (HDTV)

››VISIÓN GENERAL

LA HDTV constituye el nuevo estándar para la televisión que visualiza imágenes a una resolución mucho mayor que la estándar de 512 líneas del PAL normal. Xbox puede soportar este formato desde su creación ya que es una característica integrada en la GPU. Además logra esta resolución extra sin que ello le suponga una sobrecarga adicional de proceso.

Aparte de soportar el escaneado progresivo del HDTV a 720 x 1.080 líneas, la resolución máxima de salida de Xbox es de 1.920 x 1.080, la resolución de la mayor parte de las capturas de pantalla tomadas para esta revista. A esta resolución, las características gráficas especiales de la consola, como el relieve virtual y las texturas de alta resolución, resultan sumamente impresionantes. Cuando dentro de un tiempo los jugadores actualicen sus aparatos de televisión, Xbox ya estará lista para soportar esta nueva tecnología.

TEST CON LA COMPETENCIA

RESOLUCIÓN MÁXIMA

		
XBOX:	PLAYSTATION2:	GAMECUBE:
1.920 x 1.080	**1.280 x 1.024**	**DESCONOCIDA, PERO SEMEJANTE A LA DEL ESTÁNDAR DE HDTV; 1.050 X 600 LÍNEAS, COMO MÍNIMO**

Diagrama 7.3:

↓ El componente denominado AV Pack es uno de los dos conectores mejorados para TV disponibles para Xbox.

CARACTERÍSTICA:
CONECTIVIDAD DE SALIDA

»VISIÓN GENERAL

EXISTEN VARIOS ESTÁNDARES para conectar *inputs* externos. El más sencillo es la unidad de RF (suministrada con la consola), que se enchufa directamente a la antena del televisor. Pero, existen opciones mejores y Xbox soporta todos los estándares actuales, asegurando que los jugadores podrán hacer uso de una conexión perfecta con su televisor y, que cualquier otro equipo que compren gozará también de soporte. Los estándares soportados por Xbox incluyen RF, S-video, SCART, RCA, Component Video y Optical Digital Audio. Para aprovechar alguno de estos, los jugadores tendrán que comprar un Xbox AV Pack. Este componente se enchufa en el puerto AV situado en la parte posterior de Xbox y está constituido por un cable de unos 15 cm que va a parar a una caja de acoplamiento dotada con una gran diversidad de enchufes. El paquete S-Video incluye conexiones ópticas y de audio/vídeo estilo RCA. El componente AV Pack sustituye al S-Video estándar con conectores componentes.

Diagrama 7.4:

↓ La unidad remota de DVD es un dispositivo de control remoto mucho mejor que cualquier *pad* a pesar de que tiene un coste adicional.

DISEÑO:
REPRODUCTOR DVD

»VISIÓN GENERAL

A DIFERENCIA de la PlayStation 2, al salir de fábrica Xbox no reproduce DVD ya que los propietarios tendrán que comprarse una unidad DVD remota de la propia Xbox.

La razón para que ello sea así es que, para cada reproductor DVD que se vende, hay que pagar una licencia a la autoridad reguladora correspondiente. En vez de pagar este dinero a la autoridad que otorga las licencias, se decidió invertirlo en la mecánica de juego de la consola. También se pensó que, probablemente, muchos propietarios en potencia de Xbox ya dispondrían de algún reproductor de DVD; esto significa que con este control remoto tan sólo aquellas personas que quieren utilizar Xbox en calidad de unidad DVD se ven obligados a pagar por hacerlo.

Una vez instalada la unidad remota, los jugadores que dispongan de un televisor de alta definición podrán beneficiarse de la facilidad de escaneado progresivo de Xbox. Esto mejora la salida estándar DVD y, en conjunción con un sistema de sonido estilo cine doméstico, convierte Xbox en un aparato de entretenimiento doméstico de gama alta.

La unidad está constituida por un mando a distancia y un receptor infrarrojo que se conecta al puerto del controlador.




Morningstar C



GUÍA DE JUEGOS

Cuarenta páginas dónde podrás encontrar detalles de 104 juegos que se han anunciado para Xbox.

A pesar de ser una nueva consola de una compañía que hace su debut en el mercado de los videojuegos, Xbox ha conseguido reunir una ayuda sin precedentes de la comunidad de desarrolladores de juegos. Al anunciarse la consola, existía el rumor de que no iba a tener el éxito esperado porque no atraería a la mayor parte de las firmas japonesas. Pero el tiempo ha demostrado que este temor inicial era infundado porque compañías como Sega, Namco, Konami, Capcom o el propio grupo japonés de Microsoft, se han volcado en Xbox.

Es más, en la actualidad algunas de estas compañías han firmado acuerdos con los mejores desarrolladores de juegos tanto de Estados Unidos como de Europa para ofrecer nuevos títulos. De esta forma, el futuro de Xbox se vislumbra muy optimista.

En las siguientes 40 páginas encontrarás detalles de más de 100 juegos, excepto Halo (páginas 6 a 10), DoA 3 (páginas 12 a 16), Project Gotham Racing (páginas 18 a 20) y Oddworld: Munch's Oddysee (páginas 22 a 26), la mayor parte (los más importantes) de los que se han ido anunciado para Xbox. Sobre algunos de estos juegos no se había escrito antes y la información la hemos conseguido directamente de imágenes exclusivas que nos han proporcionado los propios desarrolladores.

Así pues, los jugadores pueden estar seguros de que va a existir un gran número de títulos para Xbox que van a intentar captar toda su atención delante de la consola. Y la Revista Oficial Xbox Edición Española te mantendrá totalmente informado de los nuevos juegos que vayan apareciendo para Xbox. »

EXCLUSIVO XBOX — Si este icono aparece en un juego significa que es exclusivo para Xbox.

EN EL VÍDEO — Si este icono aparece en un juego significa que está incluido en el vídeo de lanzamiento de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

JUEGOS DE ACCIÓN



↑ *Onimusha* en Xbox será un personaje más grande que el juego de PS2.

DESARROLLADOR: **CAPCOM** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

GENMA ONIMUSHA

El *survival horror* con ambientación Samurai nunca tuvo mejor aspecto



DE LA MANO del creador de *Resident Evil*, el legendario Shinji Mikami, nos llega otro juego de acción terrorífica pero, esta vez, sin la plaga de *zombies* de Racoon City ya que está basado en el Japón feudal del siglo XVI.

Genma Onimusha nos sorprende con un novedoso desarrollo para deleite de los fanáticos del terror. Atrás quedan los disparos por parte de los muertos vivientes con pistolas, proyectiles y misiles. Las aventuras samuráis van intercaladas con escenas de corte FMV cargadas de un alto voltaje de impactante tensión. Este nuevo juego de Capcom se sustenta más en refriegas que en la utilización de armas. Asimismo los jugadores pueden bloquear y ejecutar gran cantidad de movimientos especiales mientras atacan al enemigo (una mezcla de *Soul Calibur* y *Resident Evil*).

En la sección de combatientes habrá una extensa selección de espadas para recolectar y aumentar la cole a medida que el juego progresa. Ya en la piel del samurái Akechi Samanosuke vivirás el terror por el que Capcom es conocido. En la trama, Samanosuke debe rescatar a una jovencita que ha sido secuestrada por una legión de guerreros muertos, y así reestablecer la paz. A parte del personaje principal, existe la opción de encarnar a un joven *ninja* llamado Kaede y ver las secuencias desde distintos ángulos.

Si todo esto no te parece suficiente, la atmósfera ganará en suntuosidad con una espectacular banda sonora orquestal.

LECCIÓN DE HISTORIA

Samurai significa guerrero, y disfrutaron de su máximo esplendor hace más de 800 años.
www.capcom.co.jp

UNREAL CHAMPIONSHIP

DESARROLLADOR: **DIGITAL EXTREMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
MULTIJUGADOR: **32**

En exclusiva para Xbox, *Unreal Championship* se divisa como un juego del que no podrás prescindir

EXCLUSIVO XBOX

Unreal Championship es la esperada continuación de *Unreal Tournament*. Su desarrollo está basado en una tecnología que permite alcanzar 60 fotogramas por segundo. De entre las excelentes características de las series *Unreal* destacan *pads* de velocidad, doble salto, varias opciones de desbloqueo y vehículos de mar y aire. Además, podrás elegir entre una gran variedad de detallados personajes con habilidades excepcionales para luchar a lo largo de unos 25 escenarios diferentes. También podrás llevar el mando de uno de los *shooter* en primera persona más sorprendentes que jamás hayas visto.

El efecto especial más destacado de esta nueva serie de *Unreal* es el sistema de partículas dinámicas: cuando las balas cruzan una nube de humo o uno de los personajes pasa a través de ésta, el humo se dispersa con un realismo casi perfecto. Esta técnica también se ha utilizado en otros efectos tales como explosiones, niebla y rastros de humo.

Aunque no esté del todo listo, *Unreal Championship* tiene todos los números para llegar al nivel a que muchos otros juegos aspiran.

OPCIONES DE MULTIJUGADOR

Más de 32 jugadores a través de una LAN (Red local inalámbrica), juego *on line*, pantalla partida para cuatro jugadores y capacidad X-Link.

www.unrealchampionship.com



↑ **Tendremos que vérnoslas con animales de enorme tamaño.**

DESARROLLADOR: **ACCLAIM** DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

TUROK EVOLUTION

Caminando entre las bestias

LA SERIE *Turok* es muy conocida por los usuarios de Nintendo 64, plataforma en la que esta saga centrada en la acción en primera persona ha cosechado un enorme éxito en sus tres entregas publicadas hasta el momento.

Acclaim ha decidido, sin embargo, ampliar el ámbito de esta franquicia y como fruto de ello los usuarios de Xbox van a poder disfrutar de este gran *shooter*. El mayor acierto de la saga, además de su elevada calidad técnica, ha sido aprovechar en beneficio propio la fama que los dinosaurios tienen entre el gran público, convirtiendo a los jugadores en cazadores de dinosaurios y situándolos en espectaculares niveles repletos de estos colosales animales.

Turok Evolution está planteado como una secuela ya que nos envía a los mismos orígenes de la serie. En concreto nos pone en la piel de Tal'Set, el primer cazador de dinosaurios, que nos narra como tras ser absorbido por un agujero temporal viaja al pasado para llegar a la Tierra Perdida. Allí descubrirá que su enemigo más acérrimo, el capitán Tobias Bruckner, también ha viajado en el tiempo, y su prolongado enfrentamiento continuará.

Como trasfondo de este duelo nos situarán en grandes escenarios 3D poblados por cientos de dinosaurios y tendremos a nuestra disposición un amplio arsenal de armas para combatir.

ANACRONISMO

Los hombres y los dinosaurios, pese a lo que el cine y algunos juegos nos han mostrado, nunca vivieron en la misma época.

www.acclaim.com »



DESARROLLADOR: **INTREPID COMPUTER ENTERTAINMENT** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**



BC

La vuelta a la Prehistoria más salvaje



PARA EMPEZAR a jugar una partida del juego de Intre-pid Computer Entertain-ment tienes que situarte en la era antes de Cristo, dentro de la Prehistoria más cruel. El objetivo del juego será la creación y mantenimiento de una nueva cultura tribal a través de la utilización de recursos naturales y el desarrollo de nuevas habilidades por parte de la tribu, que harán que la cadena alimenticia aumente. El contrapunto a este ascenso lo pondrá la amenaza de un desastre natural devastador: un gigantesco meteorito que puede estrellarse contra la Tierra y arrasarla por completo.

Aunque no está confirmada la fecha de lanzamiento, el interés general por el último de los proyectos de Molyneux sube como la espuma.

¿POR QUÉ EL SEÑOR MOLYNEUX?

Intrepid es un estudio de desarrollo satélite de Lionhead, la compañía de Molyneux, y tiene a exmiembros de Bullfrog, Codemasters y Sony entre sus componentes.
www.intrepidgames.com/games.html



↑ **Ésta es una de las espectaculares naves que podremos encontrar en *Yager***

DESARROLLADOR: **YAGER DEVELOPMENT** EDITOR: **THQ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

YAGER

Se necesitan pilotos con grandes dotes de luchador y experiencia en combates aéreos

YAGER es un juego de aventuras aéreas de aires futuristas donde los jugadores asumirán el papel de Magnus Tide, un piloto independiente con una clara misión: pacificar un mundo turbulento.

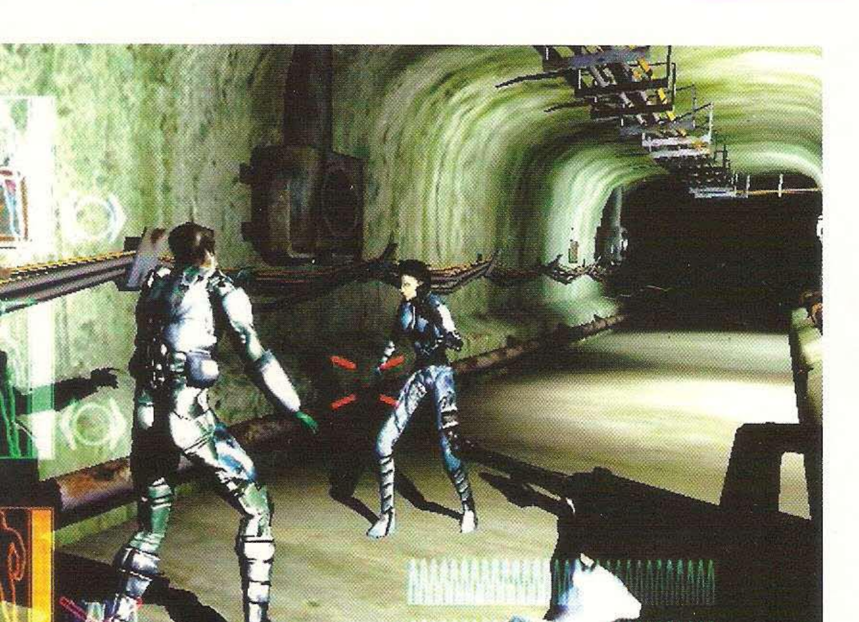
Aparte de volar por encima de las nubes, gran parte de la acción de *Yager* acontece a ras de suelo, en una completa gama de escenarios donde el enemigo ataca numerosos objetivos aéreos y terrestres.

Aunque el juego proveerá numerosas escenas cinemáticas que ayudarán a conducir el argumento de la historia, gran parte de la narración da cuerpo a un juego de más de 20 niveles. Cada uno de éstos presentará una variedad de objetivos con una mezcla entre combate y espectáculo. A medida que la historia va desarrollándose, Magnus Tide se encuentra con más de 20 personajes quienes o le ayudarán a seguir adelante o bien dificultarán su progreso.

Con sus raíces firmemente asentadas en el combate de aire a tierra, las opciones de multijugador en *Yager* son obligatorias: desde encarnizadas luchas a muerte con ataques con *jets* de un solo piloto hasta buques de guerra repletos de pesado armamento.

SABER MÁS

La página web de *Yager* cuenta con ilustraciones del segundo capítulo del juego.
www.yager.de



↑ **El *Global Strike Team* en plena acción**

DESARROLLADOR: **ARGONAUT SOFTWARE** EDITOR: **SIERRA** DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL** FECHA DE LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002** MULTIJUGADOR: **8**

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Tienes que liderar un equipo de cuerpos especiales de maniobras altamente entrenados para salvar al mundo



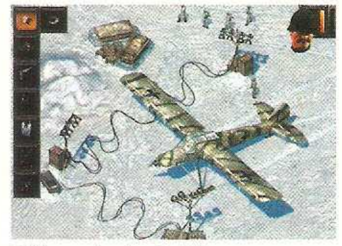
LAS SERIES *SWAT* son una de las favoritas de los jugadores de PC. Ahora éstas apuntan a una nueva dirección para llegar al nuevo público de Xbox. Los juegos anteriores de *SWAT* fueron creados por Sierra pero Argonaut, el desarrollador de *Malice*, se pone al frente en la tarea de introducir el *Global Strike Team* en Xbox.

Como continuación del *Global Strike Team*, fundado en el 2020 como una renovación internacional de la organización *SWAT* original, el juego asesora a países y organizaciones en situaciones fuera de control mediante misiones que consisten en abatir a terroristas, a sicarios o a ambos.

Argonaut ha diseñado un nuevo motor de juego para dotar de imagen propia al *Global Strike Team* y así ajustarlo a anteriores títulos del *SWAT*. Con la utilización de sombras pronunciadas y de un filtro fotográfico real, el juego adquiere un aire de autenticidad potenciado por las características de Xbox. La acción del juego se revaloriza al contar con una perspectiva en primera persona y la incursión de elementos estratégicos.

A QUE NO SABÍA QUE...

SWAT son las siglas de *Special Weapons and Tactics* (armas especiales y tácticas). **www.sierra.com**



El aspecto visual del juego es impresionante.

DESARROLLADOR: **PYRO STUDIOS** EDITOR: **EIDOS** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

El primer juego desarrollado en España para Xbox

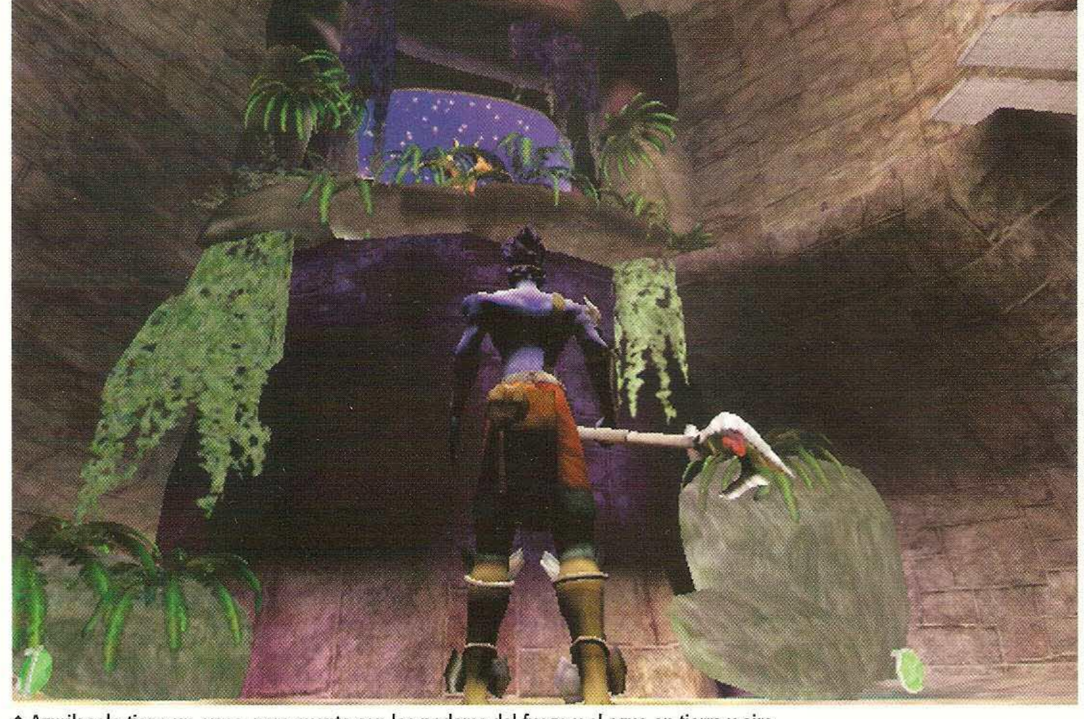
PYRO STUDIOS es uno de los pocos estudios españoles que trata de competir en el mercado internacional. Su primer trabajo para PC, *Commandos*, supuso un gran éxito internacional, y su secuela, *Commandos 2: Men of Courage* también va a llegar a las consolas de nueva generación.

El juego es una hábil combinación de diversos géneros (fundamentalmente acción, pero también estrategia y RPG), que nos traslada a la Segunda Guerra Mundial para proponernos superar doce misiones de endiablada dificultad. Localizaciones como Normandía, Colditz, París o Tailandia serán algunos de los lugares que recrearán los escenarios del juego, y en ellos tendremos que controlar a nuestros comandos para superar los objetivos que se nos propongan.

Controlaremos a siete comandos más un perro llamado Whiskey. Cada uno de ellos posee sus propias habilidades y equipamiento, y sólo combinando sus variopintas cualidades podremos llevar a buen puerto nuestras misiones.

HOMENAJES al cine CINE

Algunas de las misiones del juego rinden homenaje a peliculas como *Salvar al soldado Ryan* o *El puente sobre el río Kwai*
www.pyrostudios.com



Azurik solo tiene un arma, pero cuenta con los poderes del fuego y el agua en tierra y aire.

DESARROLLADOR: **ADRENIUM GAMES** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

AZURIK: RISE OF PERATHIA

Las desventuras de un joven aprendiz para intentar proteger los cuatro elementos sagrados





AZURIK está concebido para ofrecer elementos excepcionales a los seguidores de los juegos tipo *Soul Reaver*. En la piel del joven aprendiz Azurik, podrás salvaguardarte del fuego o el agua, en tierra o aire para evitar que el mundo se sumerja en la más absoluta oscuridad.

El juego se divide en zonas consagradas a cada uno de los cuatro elementos. Gracias al disco duro de Xbox, el viaje a través de estos mundos carecerá de pantallas de carga.

El arma de doble filo de Azurik ensalza los poderes de los cuatro elementos. Podrás acceder a los distintos ataques más básicos con sólo una rápida pulsación de un botón. Los enemigos también poseen elementos específicos de defensa (por ejemplo, aquellos pertenecientes al agua son más resistentes a los ataques con fuego).

El aspecto del juego es ya francamente prometedor, y sólo queda por pulir en los meses finales del desarrollo algunas cuestiones relativas a los ángulos de la cámara y algunos problemas de *clipping*.

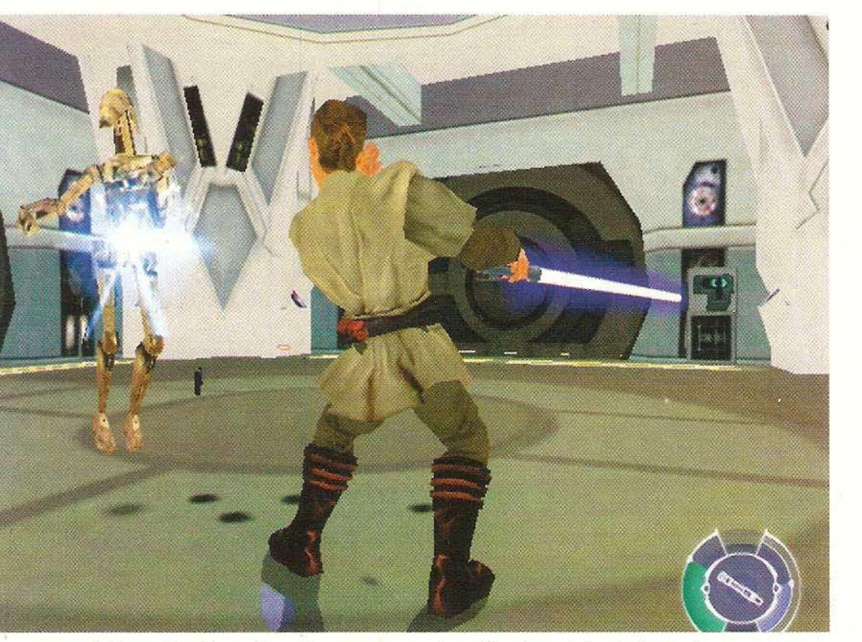


Hay que quitarse el sombrero ante el primer juego de Adrenium.
www.adrenium.com/azurik/az_setiang.asp





El juego se divide en cuatro extensas y suntuosas zonas



¡Ya era hora!, por fin un juego que permite utilizar los sables de luz de forma correcta.

DESARROLLADOR: **LUCASARTS** EDITOR: **ACTIVISION** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

STAR WARS: OBI-WAN

Solo en Xbox, el maestro Jedi lucha por el Imperio



EN EL ARGUMENTO de este juego empieza antes de los eventos de *La Amenaza Fantasma* y alcanza el clímax durante el enfrentamiento con Darth Maul. También presenta nuevos adversarios en forma de grupos de mercenarios (el Jin'ha) y una malévola secta llamada *The Black Heth*.

La estructura básica del argumento es parecida a la de *Star Wars*: erradicar la amenaza del equilibrio de la fuerza. En tus manos está el joven Obi-Wan dando muestras de variopintas habilidades, algunas de ellas inéditas y que no aparecen en la película. De forma parelela al progreso del jugador se pueden acumular otras aptitudes en forma de esferas de luz dispersadas por todos los niveles.

El equipamiento Jedi estándar de Obi-Wan consiste en un sable de luz y la propia fuerza que le permitirán visitar emplazamientos tales como Coruscant, Tatooine y Theed. El uso del sable de luz requiere más que una simple pulsación del mando: una buena idea es el «*Saber Throw*» que te autoriza a lanzar el sable a los enemigos mientras controlas su movimiento en el aire.

Con más de 15 niveles, el juego se centra en la aventura y la exploración (como en los juegos de *Tomb Raider*) combinados con puzzles y plataformas.

EXCLUSIVIDAD

En un principio *Obi-Wan* fue creado para PC, pero Lucasarts determinó su exclusividad para Xbox.
www.lucasarts.com/products/obiwan

DESARROLLADOR: **THE COLLECTIVE** EDITOR: **FOX** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **NO**

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Directo a la yugular...

CON EL OBJETIVO de recrear el humor negro del avispado guión televisivo de *Buffy*, la Fox saca a la luz un juego en tercera persona con una mezcla de aventuras, puzzles y elementos de lucha. En *Buffy* todo cobra vida: desde el instituto al cementerio, pasando por el «club Bronze» y la biblioteca, pero el interés de la historia se centra en unos demonios llamados *Old Ones* (los más viejos) que son devueltos al infierno bajo el gobierno de los humanos.

El jugador tiene que encarnar a Buffy para parar el avance de *Old Ones* y de su maestro, un vampiro de 600 años especialista en abrir portales dimensionales y que reclama el poder en la Tierra. Para librarse de él, Buffy tiene habilidades como el kung-fu y su destreza gimnástica. El arsenal con el que contará el jugador incluye una rápida curación y un sentido asesino ideal para matar enemigos.

A la lista de dichos enemigos deben añadirse personajes que ya aparecían en la serie de televisión, tales como Spike y Drusilla, además de zombies, demonios, hombres-lobo y un vasto surtido de criaturas sobrenaturales.

Los actores que dan vida a Angel, Xander, Willow, Cordelia y Giles en la versión televisiva prestan sus voces en el juego. Y éstas sumadas a la fidedigna recreación de las criaturas realzan la vivencia de *Buffy* en Xbox.



↑ El juego presenta un aspecto muy similar a la serie televisiva.

Ésta es la primera versión de un juego de *Buffy The Vampire Slayer*, pero cualquier juego basado en un programa de televisión tiene el reto de superar todas las expectativas. De todos modos, si el desarrollador *The Collective* es capaz de crear un argumento sólido y apropiado para *Buffy*, no podrás resistirte al juego.

REALISMO

Los peces gordos de la serie televisiva están trabajando con *The Collective* para asegurar su fidelidad televisiva.
www.foxinteractive.com/games/buffy



↑ Una de las casi 50 gigantescas criaturas que intentarán hacerte la vida imposible en *Wrath*.

DESARROLLADOR: **THE COLLECTIVE** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

WRATH

Bestias medievales en primera línea de lucha



THE COLLECTIVE, además de trabajar duro para terminar *Buffy the Vampire Slayer*, promete romper moldes con un híbrido de lucha y estrategia llamado *Wrath*. Aquí, los jugadores asumen el mando del ejército de bestias y dioses mitológicos en lucha para conquistar mundos de fantasía y gobernar el mundo entero.

El elemento básico es la lucha «uno-contra-uno» con una amplia gama de criaturas. Las partidas multijugador permiten hasta cuatro jugadores para agruparse y pelear mediante un exclusivo servicio de lucha.

Los desarrollaores definen *Wrath* como un juego de estrategia de lucha para explicar los diferentes componentes tácticos del juego basado en turnos: cuando dos criaturas combaten, ambos jugadores luchan a muerte en un escenario con combinaciones de garra con garra, armas especiales y ataques mágicos.

Con más de 48 opciones entre bestias y dioses, la variedad está asegurada. Los dioses están divididos en cuatro reinos (puedes jugar desde los distintos puntos de vista de cada reino) y es precisamente aquí donde se desencadenan los conflictos, o sea, el hilo conductor de la historia.

LOS PECADOS CAPITALES

El pecado de la ira (*wrath*) queda bien reflejado en *Seven* cuando Brad Pitt dispara a Kevin Spacey.
www.collectivestudios.com

»



↑ Los espectaculares gráficos caracterizan los combates espaciales.



↑ Uno de los escenarios de la estación espacial.

DESARROLLADOR: **WARTHOG** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **1**

BOUNTY HUNTER

La destrucción de estaciones espaciales y parar el avance de un grupo de *aliens* está en tus manos



CON EL ya gratamente admirado juego de combates espaciales para PC *Starlancer* en su haber, el desarrollador británico Warthog ha centrado ahora toda su atención en modelar un *shooter* en primera persona para Xbox. Aunque *Bounty Hunter* no ganará ningún premio por la originalidad de su argumento, sus estaciones espaciales, los *aliens* y el armamento de alta tecnología son bastante sorprendentes.

Junto con la usual mecánica de «explorar y matar» hay momentos en que se necesita una gran dosis de inteligencia y resulta esencial interactuar con los personajes no jugables.

La acción acontece desde una perspectiva en primera persona, tanto a los mandos de la nave como en las exploraciones de las estaciones espaciales. Warthog promete una transferencia poco traumática entre ambos puntos de vista, gracias a lo que sus creadores han denominado el motor de juego TUSK.

LEER ENTRE LÍNEAS

Warthog está llevando a cabo un juego con un «sistema con un argumento semilineal».
www.warthog.co.uk/flash/main.htm



↑ Puedes elegir ir a pie o a bordo de una nave.



↑ La habilidad para estar al mando de un equipo es tan importante como poseer buena puntería

DESARROLLADOR: **PIVOTAL GAMES** EDITOR: **SCI** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

CONFLICT: DESERT STORM

Toma el mando del escuadrón de las SAS en un juego que recrea algunos de los acontecimientos de la Guerra del Golfo

LOS JUGADORES de *Conflict: Desert Storm* toman el control de escuadrones pertenecientes a las SAS británicas o a los soldados del *Delta Force* estadounidense. Cada escuadrón está formado por un líder que controla al resto de un equipo experto en armamento pesado, demoliciones, infiltraciones y electrónica, y que cuentan además con la ayuda de un francotirador.

Así, el énfasis recae con más fuerza en el espíritu de grupo y en las tácticas, y no tanto en la agresividad. Las tareas del juego son, entre otras, la defensa de poblaciones de invasores iraquíes, operaciones de rescate y asesinatos, misiones de caza y enfrentamientos en Bagdad.

El sistema de recompensa permite a los jugadores recolectar medallas mientras que otro tipo de sistema mejora la destreza de cada uno de los miembros del equipo. A pesar de que los juegos de simulación de guerra se asocian a menudo con el PC, *Conflict: Desert Storm* se traduce como una de las experiencias más atractivas para los seguidores de Xbox, aunque los ataque terroristas en Estados Unidos van a retrasar el lanzamiento del juego.

la tormenta del desierto

La Guerra del Golfo tuvo lugar en Kuwait entre enero y marzo de 1991.
www.pivotgames.com



↑ Tácticas, sigilo y una gran inteligencia son las claves de *Gun Valkyrie.*

DESARROLLADOR: **SMILEBIT** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

GUN VALKYRIE

Un cruce entre el pedigrí de un juego de Sega y un mundo enloquecido por la tecnología.



GUN VALKYRIE arremete contra la plaga de monstruos más nauseabunda jamás vista. ¿A qué se debe tanta desagradable invasión? A un juego de acción armamentística, como si extrajésemos a *Starship Troopers* el enfoque sentimental hacia los *aliens.*

Estamos ante un *shooter mech*, aunque esta descripción no haga justicia a la velocidad del combate. El jugador deberá acechar a su presa y hacerse camino deshaciéndose de la invasión enemiga, sin olvidar el limpia parabrisas ya que la carne picada no le dejará seguir con la ruta.

Aunque en estos tiempos que corren no faltan los *shooters* en tercera persona en 3D, la única diferencia es la visión del género por parte de Sega, claramente encaminada a un imperativo comercial que reparte una gran dosis de acción.

El desarrollador del juego es Smilebit, más conocido por el original *Jet Set Radio Future.* Sin embargo el planteamiento de *Gun Valkyrie* se inspira más en los clásicos del videojuego ya que es como el *Space Invaders* en tres dimensiones pero con una ilimitada sección de placeres visuales.

El inteligente diseño del sistema de control permite giros de 180° y rápidos combos giratorios. También es sobresaliente el numeroso grupo de *aliens*, armas y efectos destructivos que aparecen en pantalla. *Gun Valkyrie* muestra al mundo lo que Xbox es capaz de conseguir cuando se la exprime a tope.

¿QUÉ ES UNA VALQUIRIA?

La sierva del dios vikingo Odín. También guiaban a los guerreros caídos que se dirigían a Valhalla.
www.smilebit.com/eng/index/index.html



↑ Unas espantosas criaturas eran las protagonistas de la película y, ahora, del juego.

DESARROLLADOR: **COMPUTER ARTWORKS** EDITOR: **UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **NO**

THE THING

Una versión de la película de ciencia ficción de 1982 de John Carpenter

RESIDENT EVIL sembró un mundo de terror al que pocos juegos fuera de esta serie han sido capaces de retar. Pero esta situación está a punto de cambiar con *The Thing*, de Computer Artworks. La perspectiva en tercera persona enlaza con los eventos del final de la película. Asumirás el papel de Blake, el héroe del filme en lo que ya ha sido descrita como una secuela. Blake lidera un escuadrón de militares que son enviados a una base de la Antártica en ruinas para descubrir lo que ha pasado. Los seguidores de la película recordarán que la confianza desempeña un papel importante en la historia, y quedará también reflejado en el juego con la utilización de la mecánica del «*Trust and Fear*» (confianza y miedo): un sistema donde los jugadores deben tomar decisiones sobre los miembros del escuadrón. El juicio correcto de los sentimientos de un personaje afectará a la progresión del juego y podrá tener consecuencias a largo plazo en el desarrollo del argumento.

Al tiempo que Blake lidera a su equipo a través de la base, las repugnantes Cosas atacarán en forma de humanos con cabezas de perro deformes y con tentáculos.

¿QUÉ ES LA COSA?

La película de 1982 de John Carpenter es una version de *The Thing From Another World* (1951).
www.artworks.co.uk/thing.htm



↑ El juego más cercano a la visión de *Star Wars.*

DESARROLLADOR: **SECRET LEVEL**
EDITOR: **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **2**

STAR WARS: STARFIGHTER SPECIAL EDITION

Una mejorada tecnología que ofrece más de lo que la PS2 hubiera imaginado

AUNQUE *Starfighter Special Edition* es una conversión de un juego de PlayStation, Lucasarts ha sido capaz de incluir en el lanzamiento de Xbox una serie de características desconocidas por el público. Por primera vez, los jugadores tendrán la oportunidad de pilotar naves espaciales y viajar al mando de la nave de Darth Maul. Además, esta edición especial aparece con cinco nuevas misiones junto con una gran variedad de juegos de dos jugadores (*Capture the Flag*, *Dogfight*, *Tag*, *Hunter/Hunted* y *Steal the Bacon*).

Antes de empezar el juego, como jugador deberás escoger uno de los siguientes personajes con sus respectivas naves: Rhys Dallows, piloto del Naboo, el pirata del espacio Nym y la refugiada Vana. El juego empieza con una simple misión de entreno, para que los jugadores se familiaricen con los mandos y practiquen los tiros contra objetivos estáticos y móviles. A partir de aquí, la acción se expande a través de 14 misiones con escenas y localizaciones del *Episodio 1.* Al igual que ocurre con *Star Wars: Obi-Wan*, este título presenta nuevos giros acerca de la historia de *La Amenaza Fantasma.*

La versión para PS2 gozaba de batallas a gran escala y esta vez Lucasarts utilizará la RAM extra de Xbox para potenciar la velocidad y fluidez de la acción. De esta forma, *Starfighter: Special Edition* será la versión definitiva del juego basado en el *Episodio 1*, considerado el mejor de todos los existentes.

EN TODAS PARTES

Secret Level también ha desarrollado juegos basados en el *Episodio 1* de *La Guerra de las Galaxias*, como *Pod Racer* y *Starfighter.*
www.lucasarts.com/products/starfighter



A falta de capturas de Xbox, ésta es una imagen de PS2.

DESARROLLADOR: **TREYARCH** EDITOR: **ACTIVISION** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

SPIDER MAN

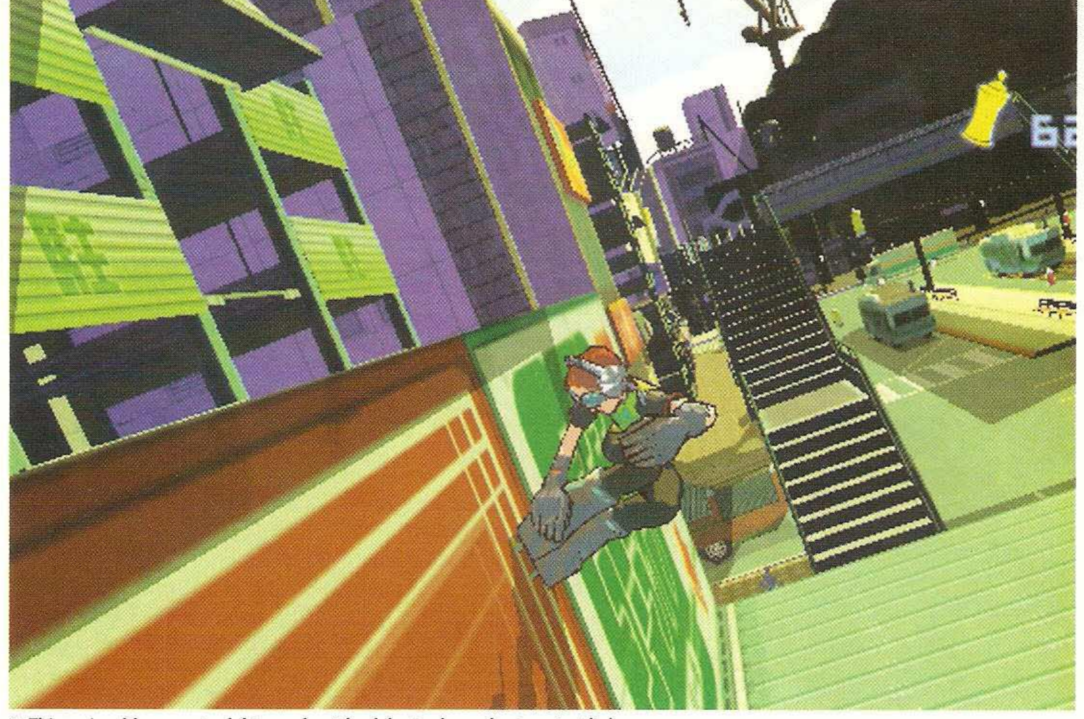
De película.

EL LANZAMIENTO el próximo verano de la película que supondrá el debut de Peter Parker en Hollywod insta a Activision y Treyarch a poner toda la carne en el asador para la creación de un juego que será el espejo del argumento de la película, y que deleitará a todos los seguidores de *El hombre araña.* El juego transcurrirá en la ciudad de Nueva York y seguirá el yo arácnido de Peter Parker en la lucha contra su viejo enemigo, Green Goblin.

Aparte de las obvias habilidades de tal insecto, como subir paredes y hacer telarañas, esta vez el héroe también gateará, saltará y se balanceará en la ciudad en su lucha contra el crimen. Aún no es oficial pero el título definitivo del juego para Xbox podría ser *Spider-Man: The Movie.* Los recientes juegos de *Spider-Man* han sentado un precedente de excelencia que Xbox deberá continuar.

EL PRIMER HOMBRE ARAÑA

Spider-Man apareció por primera vez en la edición de agosto de 1962 de la revista *Amazing Fantasy.*
www.activision.com/games/spiderman



El inmejorable aspecto del juego le sitúa delante de cualquier otro título.

DESARROLLADOR: **SMILEBIT** EDITOR: **SEGA** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **2**

JET SET RADIO **FUTURE**

Con un chispeante atractivo y un juego rápido e ingenioso, este juego futurista de patines dará que hablar



LA PRIMAVERA pasada la secuela de *Jet Set Radio,* de Dreamcast, causó un gran impacto. A decir verdad, no tiene nada que ver con los juegos de patines de *Tony Hawk.* En *Jet Set Radio* los personajes vuelan con patines de gran potencia. Al escoger un personaje, el objetivo consiste en patinar a través de ciudades futuristas y competir con bandas rivales para conseguir las mejores localizaciones, y dejar marca con *graffitis,* burlar a la policía y ejecutar piruetas de extrema peligrosidad.

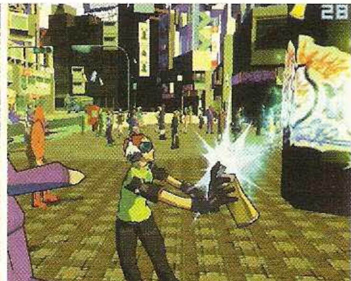
La competitividad que ofrece el modo multijugador, junto con opciones de combos, aseguran largas sesiones nocturnas y acaloradas discusiones.

Además, al contrario del mundo que se nos presentaba en el juego de Dreamcast, los escenarios de *JSRF* son 3D con multitud de interacciones más allá de escalones de cemento y barandillas.

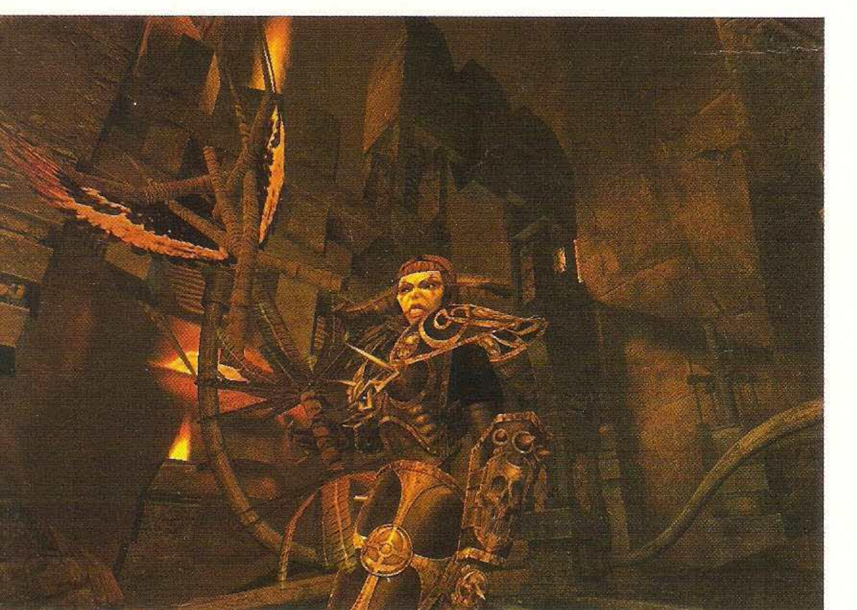
LA MÚSICA

La música *hip-hop* y *techno* forma la banda sonora de *JSRF.*
www.smilebit.com/eng/index/index.html





El patinaje es difícil de llegar a dominar, al igual que la técnica de los *graffittis.*



Viendo la sombría expresión y el atuendo tan gris ya nos damos cuenta de que estamos en el lado Oscuro.

DESARROLLADOR: **STARBREEZE STUDIOS** EDITOR: **CONSPIRACY GAMES** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

ENCLAVE

Una guerra entre la luz y la oscuridad.



NO ESTÁ MAL, de vez en cuando, ver el lado oscuro de las cosas. Este juego de acción en tercera persona de *Starbreeze Studios* exclusivo para Xbox permite a los jugadores escoger el papel de guerrero de la Luz o el de súbdito de la Oscuridad. La historia tiene lugar después de que el planeta Enclave se parta literalmente en dos por obra de Dios. A un lado de la fisura quedan los buenos y en el otro, los malos. La enorme grieta que separa ambas partes empieza a cerrarse, provocando una guerra para hacerse con el control del planeta.

La sensación y aspecto del juego son parecidos a los de *Dragones y Mazmorras,* pero *Enclave* se concentra más en la historia propiamente dicha que en las armas. Ambos lados tienen una historia que contar, por lo que las acciones y las decisiones que se tomen durante el juego afectarán al desenlace.

Cada lado del conflicto podrá elegir entre cinco clases de personajes distintos. Para los fanáticos de los juegos de fantasía con ogros, gnomos, magos y druidas la historia les sonará, pero *Starbreeze* promete que el equilibrio entre los personajes mantendrá la vivacidad del juego. Los escenarios destructibles y las opciones de luchas a muerte de cuatro jugadores convierten a *Enclave* en un preciado bien de Xbox.

UNA PISTA

El Boar Rider será un personaje clave en el lado de la Luz.
www.starbreeze.com

DESARROLLADOR: **PARADIGM ENTERTAINMENT** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

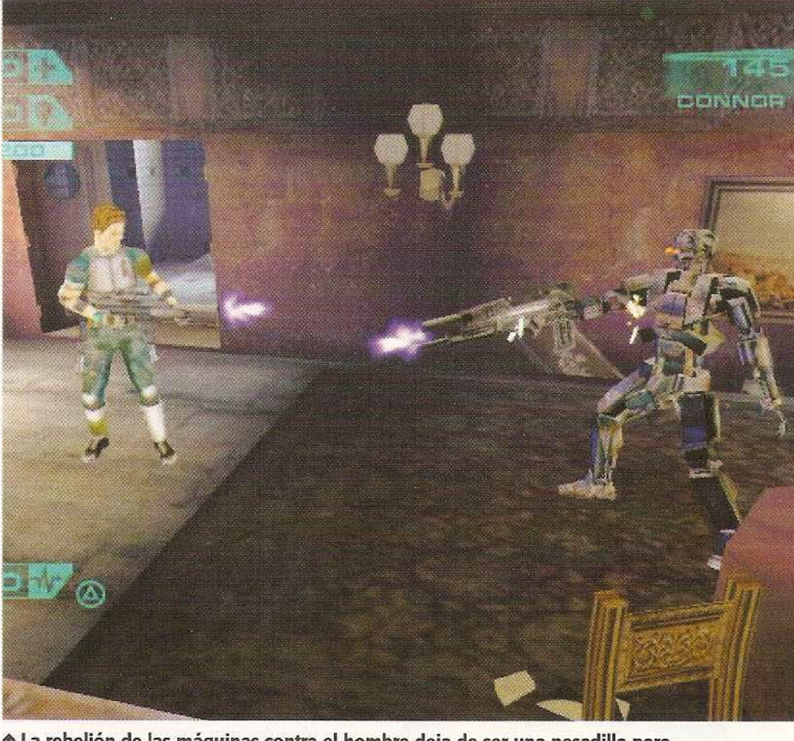
TERMINATOR: DAWN OF FATE

El futuro de la humanidad está en nuestras manos

JAMES CAMERON marcó un hito dentro de la ciencia ficción con *Terminator*, una película de presupuesto relativamente bajo que cautivó de forma masiva a los aficionados al género. Su secuela, realizada ya con todo tipo de medios y presupuesto colosales, llegó aún más lejos y sirvió para catapultar la carrera de su director y de uno de sus protagonistas principales, Arnold Schwarzenegger. Si en Terminator I la acción comenzaba en el año 2029, el juego nos sitúa dos años antes, en medio del conflicto armado entre humanos y máquinas. Si logramos derrotar a las fuerzas de Skynet generaremos la secuencia de sucesos que narraba la primera obra de Cameron: el envío a través del tiempo de Kyle Resee para proteger en el pasado a Sarah Connor. Resee tendrá que asegurarse de que Sarah dará a luz a su hijo, John, que en el futuro se convertirá en el líder de la resistencia contra las máquinas. Nuestro objetivo en el juego será enfrentarnos a hordas de diferentes *Terminator* y otros temibles engendros mecánicos. Para ello podremos controlar a tres personajes: el mencionado Kyle Reeese, una oficial de operaciones especiales llamada Catherine Luna, y un tercer componente que los creadores del juego quieren mantener en secreto (¿será Arnie?). Con ellos, y el equipamiento que podremos elegir entre un completo arsenal compuesto por más de 20 armas, tendremos que hacer frente a una peligrosa sucesión de misiones de cuyo cumplimiento depende el futuro de la humanidad.

NO HAY DOS SIN TRES

La tercera parte de la película, bautizada como *La ascensión de las máquinas*, ya está en marcha, y el requeteforzudo Arnold Schwarze-negger forma parte del reparto.
www.infogrames.com



↑ La rebelión de las máquinas contra el hombre deja de ser una pesadilla para convertirse en una realidad.

↑ Armado hasta los dientes.

↑ Parece que ni los juegos se libran de los atascos de tráfico.

DESARROLLADOR: **RAGE** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **2**

GUN METAL

Gigantescos robots voladores en plena lucha



RARAS VECES se nos da la posibilidad de transformar un robot mecánico en un *jet* luchador. Si asumes el papel de un guerrero de 10 m de altura en el juego G*un Metal*, deberás defender tus objetivos de los ataques enemigos a través de 25 misiones. La transformación de robot a *jet* se hace con sólo accionar un botón.

La capacidad de Xbox ha permitido a Rage crear escenarios con minuciosos detalles. Por ejemplo, si se dispara un misil dentro de un bosque, los árboles se quemarán y el fuego arrasará todo lo que encuentre a su paso. Si se vuelve a un nivel anterior, el disco duro de Xbox se asegurará de que lo ocurrido con anterioridad quede reflejado.

Rage es conocido por su maestría en no escatimar en materia de explosiones, o sea que *Gun Metal* combina una gran dosis de destrucción con la alegría de jugar como si fueras un *Transformer* de carne y hueso.

ARMAS DE METAL

La conocida marca de pistolas *Smith&Wesson* utiliza el acero inoxidable para la fabricación de sus armas.
www.rage.com



↑ La mayor diferencia con los otros simuladores es que no existen indicadores, ni instrumentos de control.

DESARROLLADOR: **KONAMI** DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

DEADLY SKIES

Para goce y disfrute de los seguidores de simuladores de vuelo



LOS SIMULADORES de vuelo no suelen tener fama de ser juegos demasiado divertidos. Por fortuna, la misión de *Deadly Skies* en un territorio aéreo con un formato de buscar y destruir, te permite escaquearte de ciertas pericias técnicas un tanto aburridas.

El juego goza de 40 modernos aviones militares entre los que se incluyen el F/A 18C *Hornet* y el F-14D *Tomcat*. Con todo este instrumental, lo que sigue es una mera cuestión de sobrevolar más de 50 escenarios que nos obligarán a hacer uso de todo el arsenal de nuestra nave contra los enemigos que nos acosarán. Se pueden utilizar las ametralladoras cuando la cosa se pone fea, pero en general el arma que más utilizarán son los misiles.

La mayor diferencia de *Deadly Skies* con respecto a previos intentos de simuladores de vuelo son unos escenarios cuidados hasta el mínimo detalle y unos combates que derrochan realismo. A pesar de que la visión desde la cabina de mando del avión se asemeja más a una versión del mundo real vista a 5.000 pies con una velocidad de 700 millas por hora, es un gran cambio comparado con los escenarios a que otros simuladores de vuelo nos tienen acostumbrados.

RESPONSABILIDADES

Konami es el responsable de llevar este juego a Dreamcast.
www.konami.com/main



↑ Crash en plena acción.

DESARROLLADOR: **TRAVELLER'S TALES**
EDITOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002**
MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

CRASH BANDICOOT

Un clásico de las plataformas llega a Xbox

AUNQUE tal vez no posea el carisma de dos leyendas del calibre de Mario o So-nic, *Crash Bandicoot* tiene por protagonista a uno de los personajes más populares del mundo de los videojuegos de plataformas. Con una imagen que recuerda inevitablemente al estrafalario Demonio de Tasmania, el protagonista de este juego tendrá que plantar cara a su acérrimo enemigo, Cortex, que en esta ocasión ha dado vida a una criatura diseñada con un único fin: acabar con Crash Bandicoot.

El juego, que cuenta con la aparición por vez primera de Coco, el hermano de Crash, a quien también podremos controlar en algunos momentos, está compuesto por más de 30 coloristas niveles diseñados según la más clásica tradición del género, y entre sus alicientes figuran el hecho de que podremos pilotar algunos vehículos (*jeep*, aeroplano...), y la inclusión de minijuegos que podrán ser utilizados en modo multijugador (aunque queda por saber cuantas personas podrán jugar a la vez) .

MULTIPLATAFORMA

Crash Bandicoot ha llegado prácticamente a todas las consolas del panorama actual.
www.crashbandicoot.com


↑ El vídeo de lanzamiento adelanta las secuencias del juego.

DESARROLLADOR: **STORMFRONT STUDIOS** EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

BLOOD WAKE

¿Listo para una guerra acuática? Adelante...



A PRIMERA VISTA, este juego de *Stormfront Studios* exclusivo para Xbox parece un juego de niños. Deberás escoger una de las diez cañoneras (una selección que va desde catamaranes, lanchas torpedo y sampanes), luego poner rumbo a alta mar y empezar la destrucción de cualquier cosa en el agua con la ayuda de cañones, mísiles, torpedos y minas.

Pronto entenderás que *Blood Wake* ofrece mucho más que destrucción marina. Los combates en solitario te llevarán a través de 25 misiones de variados objetivos desde el ataque a un objetivo definido (barco, edificio...) hasta la defensa de un escolta y recoger información que te será útil al finalizar el juego. O sea, mucho más que correr y lanzar mísiles por doquier.

Algunas de estas acciones se efectuarán a mar abierto, mientras que otras tendrán lugar alrededor de pequeños grupos de islas, en bahías recluidas o en anchos estuarios. Uno de los aspectos más sorprendentes de *Blood Wake* es la autenticidad en el movimiento de las olas: la corriente sacude y vuelca las embarcaciones que estallan contra el agua poniendo en riesgo tu propia seguridad, con efectos climatológicos incluidos niebla o tormentas. Además de nuevas amenazas que añadir a las azarosas olas.

Los modos multijugador se cernirán a los escenarios del estilo «solo-puede-quedar-uno» ya sean partidas a muerte o partidas a muerte por equipos. Las embarcaciones controladas por la IA de la máquina asegurarán la diversión a los jugadores solitarios de Xbox.

POR MAR Y TIERRA

La californiana *Stormfront* ya ha creado distintos títulos NASCAR.
www.xbox.com/games/action

↑ El juego gira alrededor de los hechizos.

DESARROLLADOR: **VR-1 ENTERTAINMENT** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

NIGHTCASTER

No todos los aprendices de mago que combaten a las fuerzas del mal llevan gafas y sus iniciales son H.P.



EN EL VÍDEO

UN JOVEN aprendiz de mago llamado Arran protagoniza las hazañas de *nightcaster*, un juego de aventuras fantásticas en tercera persona. El objetivo de Arran es eliminar al mundo de la noche eterna con sus poderes mágicos, que crecen a medida que nuestro héroe madura.

Con *Nightcaster* gozarás de más de 40 hechizos, cada uno de ellos procedente de distintas escuelas de magia (Luz, Oscuridad, Fuego y Agua). Arran se enfrenta a algunas de las más de 30 especies de enemigos y será entonces cuando deberás decidir cuál es el mejor hechizo para cada situación. Algunos de ellos no surtirán efecto con todos los enemigos, ya que cada criatura tiene un estilo de ataque propio.

La característica más interesante del juego es la esfera mágica de Arran y sus implicaciones en el juego. La función de la esfera es dar con el enemigo, cosa que conseguiremos mediante la utilización de los dos *mandos* del *pad* de Xbox. La esfera se convierte en parte sustancial de los hechizos: cuánto más cerca del enemigo, más efectivos serán los hechizos durante el combate.

Muchos juegos de impactantes escenas de acción carecen de buenos ángulos de cámara. En este caso, los jugadores escogen con anterioridad la perspectiva que más les conviene, y lanzan la esfera para que el *zoom* de la cámara enfoque a Arran y a su esfera. Es muy práctico para no encontrar sorpresas por el camino.

Con detalladas localizaciones en 3D y suficientes personajes no jugables para interaccionar, *Nightcaster* promete.

SUBE EL VOLUMEN

Nightcaster utilizará música en directo para realzar la acción.
www.xbox.com/games/adventure



DESARROLLADOR: **SIERRA**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

JONNY DRAMA

La divertida parodia del superespía



JONNY DRAMA es un juego *cel-shading* con un tono a lo *Austin Powers*. Al mando del genial Jonny, deberás salvar al mundo de las manos del maléfico Doctor Bumbershoot. A lo largo de ocho misiones, la lucha a modo de comedia se mezcla con todo tipo de puzzles. La mejor manera de resolver algunos de los acertijos son los disfraces, los artefactos de espía al más puro estilo del Inspector Gadget y las tácticas más enloquecidas. Los modos de carreras con pantalla partida agudizan las vivencias de *Jonny Drama*.

Un batallón de soldados de tierra de Bumbershoot perseguirán a Jonny sin cesar, e incluso el desarrollador Sierra promete la incursión de enemigos que reaccionen ante los agujeros de las balas, pronuncien sonidos y que incluso dejen huella.

¿QUÉ ES EL CEL-SHADING?

Un término que se usa para describir el proceso de crear imágenes parecidas a la animación.
www.sierra.com



↑ La pantalla es de PC, pero Xbox sabrá estar a la altura.

DESARROLLADOR: **2015** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **1**

MEDAL OF HONOUR: ALLIED ASSAULT

La exitosa franquicia bélica llega por fin a Xbox.

SE TRATA de un juego de acción ambientado en la segunda Guerra Mundial donde tomarás el papel del teniente Mike Powell en una continua batalla a través de 20 niveles y escenarios relacionados con los eventos de la guerra. El desarrollador 2015 desea que el juego transmita el sentimiento de valentía que los soldados necesitan para sobrevivir a la guerra.

Desde la aparición en 1999 de *Medal of Honour* para PlayStation, han ido surgido varios títulos con esta temática, pero este juego intenta romper los formatos anteriores. *Allied Assault* dará que hablar por la introducción de armamento nuevo, vehículos interactivos (como un tanque Sherman) e incluso la posibilidad de pedir ayuda. Si la situación se complicase, los jugadores pueden pedir por radio más artillería.

Las misiones tienen lugar en los desiertos del norte de África, en la costa francesa, en Noruega y en el Rin de la Alemania nazi. Los desafíos a los que se enfrentará el jugador son el sabotaje de barcos, el aterrizaje en la playa de Omaha y sacar armamento de Port Arzew.

ambién destacan diversos modos multijugador -partidas a muerte incluidas- que le otorgarán vida a *Medal of Honour* más allá de la campaña para un solo jugador...

STEVEN SPIELBERG

Las series de *Medal of Honour* surgieron de una idea del genial director.
www.mohaa.ea.com

DESARROLLADOR: **NEO SOFTWARE** EDITOR: **ROCKSTAR** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

MAX PAYNE

El gran éxito para PC se traslada a Xbox, pero ¿tendrá opciones multijugador?

INSPIRÁNDOSE en las secuencias de la película *The Matrix* , *Max Payne* ha logrado introducir un nuevo modelo en los juegos de acción. Con la pulsación de un botón, puedes abrir fuego al mismo tiempo que esquivas las balas de tus adversarios y vuelves a disparar. ¡Y todo a cámara lenta!. Es una situación que sus creadores han denominado *bullet-time*.

El juego de Neo Software es la historia del policía secreto Max Payne (sospechoso del asesinato de un compañero) que además trata de vengar la muerte de su esposa e hijo a manos de la Mafia. El nivel de detalles es increíble, no sólo en la manera en que se relata la historia, sino en la creación de personajes y escenarios.

Aunque la versión para PC estuvo durante cuatro años (tiempo que duro su creación) en la cresta de la ola con imparables campañas de publicidad y siendo el centro de atención de los medios de comunicación, la crítica común era su brevedad y la falta de opciones multijugador. Todavía no está claro si se añadirá esta opción a Xbox ya que la estructura fundamental del juego no cambiará. Pero aunque no sea así, en el análisis final *Max Payne* deberá competir contra *Halo*.

PAYNE EN LA GRAN PANTALLA

Collision Entertainment compró los derechos para la versión televisiva y cinematográfica de *Max Payne*.
www.maxpayne.godgames.com

↑ *Max Payne* fue galardonado como mejor juego en el ECTS 2001.

DESARROLLADOR: **HIGH-VOLTAGE SOFTWARE** EDITOR: **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

HUNTER: THE RECKONING

Por fin un juego de *zombies* que no pertenece al *survival horror*. Ya era hora



LA PALABRA *zombie* no solo es el título de la exitosa canción de *The Cranberries*. Su origen proviene de una palabra franco-caribeña que significa «muerto viviente». Gracias a la literatura de terror del siglo XIX y a los espectros aparecidos en un famoso videoclip musical, el término evoca cuerpos malevolentes vagando por calles postapocalípticas.

En este nuevo sombrío mundo que nos presenta *Hunter: The Reckoning*, los *zombies*, vampiros y otras pícaras criaturas nocturnas que ingieren carne y sangre se vuelven invisibles para la mayoría. Estos *zombies* sólo pueden ser vistos a través de la visión de cuatro *Hunters*: Father Cortez (capellán de prisiones), Deuce (exconvicto), Kassandra (juerguista de mucho cuidado) y la expolicía Samantha. Además de éstos, encontramos otros personajes escondidos para la realización de ciertas tareas. El sistema de objetivos en movimiento (*Movement Independent Targeting System*) permite a los personajes correr en una dirección y disparar en dirección opuesta; una característica muy elogiada para los que aguardamos con ansia el lanzamiento del juego.

High-Voltage Software ha conseguido un juego de acción dentro de un universo RPG. La historia transcurre en una pequeña población infestada de cadáveres vivientes. Los 25 niveles con desafíos únicos incluyen un cementerio, una iglesia gótica, una estación de tren y una cárcel. La lucha contra los *zombies* será más llevadera con el uso de hechizos, hachas, espadas y un lanzallamas.

A CUATRO MANOS

Habrá un modo cooperativo de lo más tentador.
www.interplay.com/hunter



↑ Así de cerca verás a los *zombies*.



↑ Los jugadores tienen que sabotear los barcos más grandes para robar las mercancías.

DESARROLLADOR: **POINT BLANK** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN INTERACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

FALCONE: INTO THE MAELSTROM

¿Tendrán los piratas espaciales loros en su hombro y parches infrarrojos en el ojo?

EN *FALCONE: Into the Maelstrom* (desarrollado con el motor de juego *Unreal*, de Epic) los jugadores se convierten en organizaciones de piratas que luchan por el control del espacio. El juego será una mezcla de duras peleas alrededor de enormes *convoys* de acorazados y acción en primera persona basada en 20 misiones, que incluirán subir a bordo de unos acorazados y robar su valioso cargamento antes de que lo hagan nuestros competidores.

Una vez a bordo del acorazado, el juego cambia a un *shooter* en primera persona con jugadores enfrentados a multitud de tropas terrestres al tiempo que intentan alcanzar el botín. El objetivo de cada uno de los ataques es encontrar el cargamento enemigo y escapar con el botín.

De forma paralela al desarrollo del juego, los jugadores deberán mostrar su destreza (convertirse en piratas informáticos, expertos en explosivos y asesinos) para reclutar nuevos miembros. Estos piratas del espacio acompañarán a los jugadores durante todas las misiones, por lo que el trabajo en equipo resulta fundamental.

Los escenarios y los personajes han sido modelados y animados para darle al juego un aspecto y sensación de cómic. Además, Point Blank espera incluir cinco mapas multijugador antes de acabar de desarrollar el juego, para poder jugarlos en un modo a pantalla partida.

AL ABORDAJE

En este caso, el abordaje se realizará en naves espaciales y no en barcos.
www.vie.co.uk.



DESARROLLADOR: **UBI SOFT** EDITOR: **UBI SOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

BATMAN: VENGEANCE

Joker está fuera de juego pero Batman tiene otros problemas



USANDO COMO inspiración la serie de dibujos animados *Las nuevas Aventuras de Batman* surge *Batman: Vengeance*, un juego de acción en tercera persona con 19 niveles localizados en Gotham City. Esta vez no será Joker en persona quien se encargue de complicarnos la existencia, sino su elenco de secuaces: Poison Ivy, Mister Freeze y Harley Quinn.

Dividido en cinco episodios de desarrollo lineal, el juego sigue de cerca la leyenda de Batman. En su cinturón encontraremos granadas, *Batarangs*, *Bat Scopes* y el letal *Bat Launcher*. Y por supuesto, los jugadores tendrán acceso al Batmóvil y al Batavión. Todo ello hace que los detalles de cada secuencia de Gotham City sean impresionantes. Las casi quinientas animaciones te sorprenderán.

IDÉNTICOS

El personaje de Batman en el videojuego es un calco del de la serie de ficción.
www.ubisoft.com/batmanvengeance

DESARROLLADOR: **WESTWOOD STUDIOS** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **2**

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

Una capitana con sed de venganza sembrará el terror en alta mar

NUESTRA HEROÍNA, la capitana Katarina de Leon, tiene como misión vengar la muerte de su padre Marcus. Durante su viaje a través de cinco islas distintas encontrará exóticos tesoros, monstruos, sirenas y magia, es decir, todos los elementos asociados a las historias de piratas.

La acción en *Pirates: The Legend of Black Kat* está dividida entre partes que se juegan en tercera persona y combates navales entre dos barcos. Kat puede controlar 12 de estas embarcaciones, cada una con sus características y arsenal propios que los jugadores deberán adaptar a sus necesidades.

El núcleo principal del juego está dedicado a la venganza que Kat debe cumplir, pero Westwood ha incluido unos modos extras para mitigar la tensión acumulada: si el jugador necesita un descanso entre la búsqueda marina de la persona que traicionó al padre de Kat, el modo de batalla «Capitán contra Capitán» enfrentará cara a cara a dos jugadores en alta mar. El ganador será el primero que hunda el barco de su oponente.

¿QUIÉNES SON WESTWOOD?

Son también los responsables de las series *Command&Conquer*.
www.westwood.ea.com/game/pirates



↑ Los cañonazos son una forma de combate muy diferente (pantalla de PS2). »

DESARROLLADOR: **NAMCO USA** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **NO**

DEAD TO RIGHTS

NAMCO presenta *Dead to Rights*, un juego con el estilo propio de las películas de acción ambientadas en Hong Kong. Enfundados en la piel del oficial de policía Jack Slate, los jugadores podrán ejecutar un extenso despliegue de habilidades cinematográficas: correr a través de una lluvia de disparos o bloquear al enemigo saltando por encima de él, entre otros. Además de la opción de desarme en la que Slate da un giro, desarma a su contrincante y acaba con él.

La historia empieza cuando Slate vuelve a casa después de un duro día de trabajo y recibe una llamada de emergencia de la comisaría pidiéndole ayuda. Durante la batalla matan a su padre e inicia su venganza. Entonces, matan al principal sospechoso de este asesinato y...

PAC-MAN

Namco también es el creador de *Pac-Man*, el ya clásico videojuego.

www.namco.com

DESARROLLADOR: **CRYSTAL DYNAMICS** EDITOR: **EIDOS** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

BLOOD OMEN 2

BLOOD OMEN 2 empieza 400 años después de *Legacy of Kain: Blood Omen* (PlayStation, 1996). El vampírico héroe Kain se queda sin poderes por lo que debe recurrir al ejército de la Oscuridad para reclamar el territorio de Nosgoth.

La historia, en tercera persona, transcurre en medio de espectaculares escenarios donde la destreza de Kain abarca combates, resolución de puzzles y asesinatos. Además las habilidades supernaturales para desbloquear zonas inaccesibles incluyen saltos sobre los tejados y un buen control de la mente. Aunque el énfasis recae en el combate, al contrario de lo que ocurría en *Soul Reaver 2*.

UN NOMBRE MÁS CORTO

Legacy of Kain antes del título ya no se utiliza en esta nueva entrega.

www.eidosinteractive.com

DESARROLLADOR: **DIGITAL ANVIL** DISTRIBUIDOR **MICROSOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

BRUTE FORCE



DIGITAL ANVIL es el creador de este mundo futurista donde el jugador se hace cargo de un grupo de cuatro comandos, cada uno de ellos con habilidades únicas. Con sólo pulsar un botón, se cambia al personaje con el que deseas jugar.

Todavía no se han revelado las premisas básicas del juego, pero a buen seguro será un *shooter* en tercera persona con una gran interacción entre los personajes.

Durante las misiones, los jugadores deberán escoger al mejor personaje para la tarea que van a realizar: francotirador, agente experto en asaltos, explorador o *alien*. Los jugadores tendrán una táctica para dirigir a cada uno de los personajes en la misión encomendada.

EL CEREBRO

El cerebro de este juego es Chris Roberts, creador de *Wing Commander*.

www.digitalanvil.com

DESARROLLADOR: **INFOGRAMES** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

TAZ WANTED



UNO DE LOS PERSONAJES más divertidos y estrafalarios de Warner va a llegar próximamente a Xbox como protagonista de un clásico juego de plataformas 3D lleno de color y comicidad.

El argumento de *Taz Wanted* comienza cuando el protagonista consigue escapar de la jaula del zoo, y huye a través de los diversos niveles del juego, repletos de peligros y trampas. Su principal enemigo, Yosemite Sam, hará todo lo posible por devolver a Taz a su cautiverio, pero nosotros podremos ayudarle haciendo uso de toda nuestra habilidad y su amplia variedad de movimientos: Taz puede correr, saltar, girar sobre si mismo...

DE SECUNDARIO A ESTRELLA

Taz nació como personaje secundario de las historias de *Bugs Bunny*. En poco tiempo, su carisma le ha otorgado protagonismo propio.

www.looneytunes-games.com

DESARROLLADOR: **RED STORM** DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **NO**





CON EL ÚLTIMO JUEGO que lleva el nombre del rey del suspense militar Tom Clancy, tendrás en tus manos el control del equipo de elite *Ghost Recon*, reclutado para parar la reivindicación de Georgia y los estados Bálticos por parte de Rusia.

Los 15 niveles abarcan desde demoliciones hasta objetivos de búsqueda y captura. *Tom Clancy's Ghost Recon* da un giro a los juegos de escuadrones porque cada soldado posee unas características (armas, instinto asesino, personalidad de líder y resistencia física) que pueden mejorarse al tiempo que el juego progresa.

Además, si juntamos la opción multijugador con el legado de Tom Clancy, el juego promete.

PODEROSO CABALLERO

El rey del suspense militar ganó casi 66 millones de euros en el año 1999 y cerca de 37 en el 2000.

www.ghostrecon.com

DESARROLLADOR: **PLANET MOON STUDIOS** EDITOR: **INTERPLAY** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

GIANTS

LA PUGNA entre tres razas por el control de una isla donde han sido abandonados es el intrigante argumento de *Giants*.

Cada una de las razas tiene una historia y estilo de juego propios: los *Meccaryns* poseen armas y un humor británico, los *Sea Reaper* mezclan velocidad y astucia, y el *Giant Kabuto* puede llegar a provocar devastadores terremotos con solo pisar la tierra. Todas estas especies juntas son la clave esencial de un innovador y fascinante desafío.

Originalmente, el juego apareció el año pasado para uso exclusivo para PC, pero la versión actual aprovechará las capacidades visuales que ofrece Xbox para realizar una creación más allá del original.

POSIBILIDADES

Xbox abre infinitas posibilidades de creación.

www.interplay.com/giants

DESARROLLADOR: **3D REALMS** EDITOR: **TAKE TWO** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

DUKE NUKEM FOREVER

LOCALIZACIÓN: Las Vegas. El retorno más esperado de uno de los *shooters* en primera persona más populares lleva el nombre de *Duke Nukem Forever*. Reencarnados en Duke Nukem, los jugadores se encargarán de salvar City of Sin de las manos de un malvado *cyborg* empeñado en convertir a todos sus ciudadanos en *zombies* de carne y hueso. Para conseguirlo, Duke tendrá acceso a un vasto arsenal de lanzamisiles, escopetas, pistolas y un rifle de francotirador.

El juego estuvo en creación mucho antes de la aparición de Xbox y las expectativas que creó fueron extraordinariamente altas. Así que *Duke Nukem Forever* se convertirá en uno de los mayores atractivos para Xbox.

LA PRIMERA VEZ

Duke hizo su primera aparición para PC en 2D en 1991.

www.3drealms.com

DESARROLLADOR: **SEGA** EDITOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

PANZER DRAGOON



EL MUNDO FANTÁSTICO de ciencia ficción de *Panzer Dragoon* es una pieza clave de la herencia de Sega. Ahora, los dragones están de vuelta en Xbox manteniendo el espíritu de los juegos previos, y por supuesto su espiritu arcade ha sido respetado al máximo.

La impresión de que el personaje principal iba sobre un rail no gustó a todo el mundo por igual, y aún no se ha confirmado si se mantendrá en Xbox.

Lo que sí que es cierto es que promete mucha acción y seguro que el renacimiento de este clásico estimulará el apetito de los que aún no se han sacado de la cabeza los juegos anteriores.

REPETIMOS

Smilebit, de *Jet Set Radio Future*, son los desarrolladores.

www.sega.co.jp

DESARROLLADOR: **POR CONFIRMAR** EDITOR: **MICROSOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

AI: ARTIFICIAL INTELLIGENCE



MICROSOFT está creando una serie de juegos basados en la película *Inteligencia Artificial*, de Steven Spielberg. Los juegos serán secuelas interactivas que continuarán el tema de la película con sofisticados androides que conviven con humanos.

Lo que no está claro es como continúa la historia en los juegos. En el celuloide, la historia es la de un niño-robot, David, que fue creado con el propósito de amar a sus dueños, pero éstos le rechazan al ser utilizado como sustituto de su hijo biológico en coma. El director Steven Spieberg contó que tiene grandes planes para algunos títulos de Xbox.

SPIELBERG DIJO

«Quiero que juegos derrochen creatividad e innovación».

www.dreamworks.com

DESARROLLADOR: **SHINY** EDITOR: **INTERPLAY** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**





LA TAREA de crear juegos basados en la exitosa película de ciencia ficción ha ido a parar a Shiny Entertainment, quienes señalan que se basarán en las secuelas venideras y no en la película original de 1999 que todos conocemos.

La segunda parte de la película es *The Matrix Reloaded* que se estrenará en 2003, aunque se rumorea que puede sufrir algún retraso. Si quieres ver juegos de acción bajo la influencia del universo *Matrix* (el planeta Tierra controlado por una raza de máquinas inteligentes, que sacan su energía de una humanidad esclavizada y atrapada en una realidad artificial creada por ellos mismos para mantenerlos a raya) Xbox es lo que estás esperando.

¿BUSCAS TRABAJO?

El desarrollador, Shiny, está buscando gente para trabajar en estos juegos.

www.shiny.com/company


SuperReserva X-Box en Centro MAIL
CENTRO MAIL
XBOX
¡¡Reserva ya tu X-Box en Centro MAIL antes del 16 de marzo y llévate nuestro TALONARIO EXCLUSIVO!!
PVP 479 euros
Valorado en más de 100 €
Talonario X-BOX
DESCUENTO
€uros
REGALO DE LANZAMIENTO
SUPERDESCUENTOS EN JUEGOS Y ACCESORIOS
ALQUILERES GRATIS
MEGASORTEO: "TU COMPRA GRATIS"
Y MUCHO MÁS...
¡Tenemos todos los juegos y accesorios!
Para más información consulta en tu Centro MAIL más cercano, llama al teléfono 902 17 18 19 o visita www.centromail.es
Consulta nuestras fórmulas especiales de financiación.

JUEGOS DE CARRERAS



↑ La FIA no es partidaria de escenas que muestren choques. No importa, ¿verdad?

DESARROLLADOR: **EA SPORTS** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

F1 2002

Velocidad de vértigo, alta competición, celebridades... ésta es la experiencia oficial de la F1.



LOS TÍTULOS de Fórmula 1 constituyen uno de los géneros de videojuegos menos consistente, tanto en lo que a número como a veracidad se refiere. La serie de F1, de Electronic Arts (EA), es una de las sagas más representativas, y una de las que ha alcanzado mayores niveles de calidad. Gracias a EA Sports, Xbox se presenta como una buena oportunidad que la lotería de la calidad puede tener en cuenta y esta franquicia puede conseguir buena parte de los números ganadores.

Todas las características necesarias están bien estudiadas: circuitos reales, condiciones meteorológicas imprevisibles, representaciones detalladas de los *boxes*, diálogos entre el piloto y su equipo y repeticiones espectaculares. De hecho, aquí viviréis todo el ambiente que se espera en una competición de esta altura. Además, la inclusión de un modo de desafío añadirá emoción a la carrera y permitirá que el jugador descubra nuevas maneras de jugar tras haber cumplido unas tareas específicas.

La licencia oficial de la FIA hace que la experiencia sea auténtica. De todos modos, lo que acabará de convencerte será lo satisfactorio que este juego te parezca cuando acabes la partida. Sólo es en el asfalto virtual donde *F1 2002* puede ponerse a prueba, con la directa puesta...

¡MENUDO PRESUPUESTO!
Un equipo de F1 consume hasta 44.000 litros de carburante por temporada.
www.easports.com



DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

RALLI SPORT CHALLENGE

Rallies con todas las licencias

EXCLUSIVO XBOX

LOS AFICIONADOS a los *rallies* más emocionantes podrán disfrutar de cuatro tipos de carreras en *Rallisport Challenge*: un circuito de montaña, un rally a través de campo, una competición al estilo del Campeonato Mundial de *Rallies* y una carrera sobre hielo. Habrá más de 25 coches de las marcas Audi, Citroën, Lancia, Ford y Subaru entre otras, y también podrán desbloquearse coches ocultos al completar ciertas carreras.

Por primera vez en un título de *rallies*, el resto de pilotos tendrá una personalidad propia (gracias a una precisa IA), y este aspecto se notará mucho cuando los competidores intenten situarse en la primera posición. Si golpeas al coche de enfrente varias veces, es muy posible que su conductor la tome contigo.

Los efectos visuales incluirán árboles que se mueven con el viento, público en movimiento y salpicaduras de barro, tierra, nieve y agua durante las carreras. Los espectaculares choques, junto con una representación muy lograda de los daños, aportarán aún más realismo al juego.

Al principio los jugadores dispondrán de un abanico limitado de coches y deberán acceder progresivamente a los circuitos profesional, clásico y mundial. A medida que el jugador acumule puntos gracias a una buena actuación en las pruebas, desbloqueará nuevos vehículos y podrá clasificarse para participar en carreras aún más veloces.

Hat trick

En el año 2001, Tommi Makinen venció el *Rally* de Monte Carlo por tercer año consecutivo. **www.dice.se**

↑ **Los creadores británicos Climax dan vida a los campeonatos de motociclismo.**

DESARROLLADOR: **CLIMAX** EDITOR: **THQ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

MOTO GP

Nada que ver con el juego de PS2

GRACIAS a la aparición de las motos y pilotos reales de las series de competiciones de motociclismo GP 2001, *Moto GP* será tan auténtico como sea posible.

Creando cierta confusión, apareció un juego llamado *MotoGP* para la PlayStation 2 poco después del lanzamiento de la consola, pero este título para Xbox es un juego completamente nuevo que parte de cero.

La primera novedad es que las potentes motos de fabricantes como Honda, Aprilia, Suzuki y Yamaha han sido imitadas a la perfección para este juego. *Moto GP* está constituido por un total de seis tipos de competiciones, incluyendo la opción de pantalla partida para cuatro jugadores. Las partidas individuales incluirán un modo Arcade y un modo Carrera, exclusivo para Xbox. Los distintos modos están diseñados para satisfacer a cualquier tipo de jugador.

Sea cual sea, todos se llevarán a cabo en las diez pistas del auténtico campeonato *Moto GP*, que reproducen fielmente la realidad. Además, habrá la posibilidad de incluir motos y corredores, y las habilidades de los pilotos durante el GP y los entrenamientos. Todo ello para salir victoriosos de los caminos ocultos, motoristas y trampas que aparecen en la parte final del juego.

EL PORQUÉ DE LOS ANUNCIOS...

El año pasado, 354 millones de personas en 171 países vieron en directo y por televisión los campeonatos de *Moto GP*. **www.climax.co.uk**

»

DESARROLLADOR: **CRITERION**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002**
MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

BURNOUT

Conducción al límite

TODO lo que en el popular *Gran Turismo* de PS2 es corrección y buenas formas, en *Burnout* es desenfreno y riesgo. Este título de Acclaim, editado previamente para PS2, nos propone ponernos al volante de potentes vehículos y surcar las calles a toda pastilla ignorando las normas de tráfico, y también, todo sea dicho de paso, las normas básicas de conducción que marca el propio sentido común.

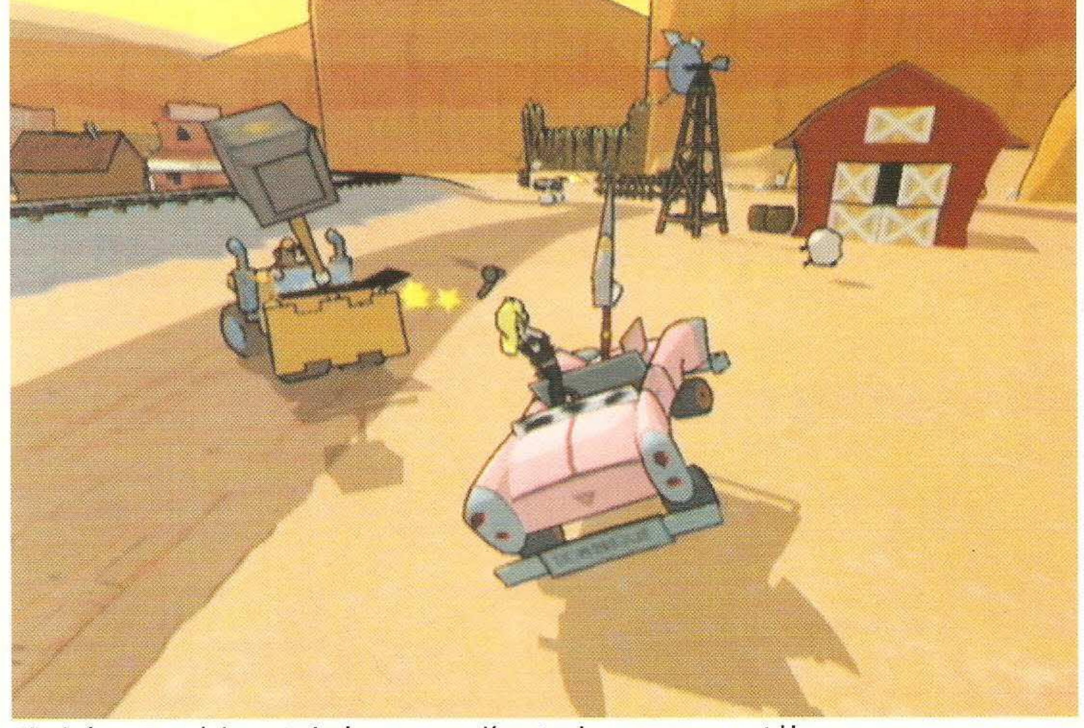
Todo este desenfreno provoca que las espectaculares colisiones sean recreadas con todo lujo de detalles, gracias a un realista y espectacular modelo de daños, y a la utilización persistente de las repeticiones en cámara lenta para recrear los choques más terribles.

Sin embargo, y pese lo dicho hasta el momento, nuestro objetivo no es chocar indiscriminadamente, sino todo lo contrario. Nuestro propósito será ganar carreras y evitar las colisiones, aunque se nos premiará por conducir de la forma más arriesgada posible, y por evitar las colisiones en el último momento.

En total, existen 14 circuitos urbanos situados en Europa y Estados Unidos, todos ellos repletos de tráfico y de peatones, y que estarán a nuestra disposición para que los recorramos con alguno de los diversos coches que el juego pone a nuestra disposición.

LA JUNGLA DEL ASFALTO

Conducir a toda pastilla por la ciudad en sentido inverso al de la circulación es una experiencia que hace subir la adrenalina a cualquiera.
www.acclaim.com/games/burnout



↑ Las imágenes son relativamente simples en comparación a otros juegos, pero son aceptables.

DESARROLLADOR: **PSEUDO INTERACTIVE** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

CEL DAMAGE

Un combate muy divertido



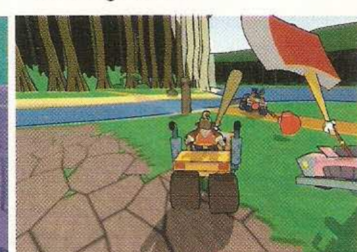
CEL DAMAGE es un juego con alma de cómic que permite a los jugadores elegir un personaje de entre los seis posibles para participar en combates para coches con diversos estilos. La acción se desarrolla en diez niveles distintos que están ambientados en el espacio, la jungla, el desierto y Transilvania, con un abanico de 36 *power-ups* (hachas gigantes, rayos para encoger al enemigo, mazas y revólveres) y diversos corredores secretos y coches que deberían contribuir a prolongar la vida del juego.

Sus inventores han exprimido su imaginación para crear algunos modos extras de juego sorprendentes. *Smack Attack* reta a los personajes a golpearse mutuamente y ganar tantos puntos *smack* como puedan. En *Flag Rally*, el jugador debe conseguir cuatro banderas y llevarlas hasta el círculo del ganador. El único problema es que las banderas están en movimiento, lo que dificulta su captura.

Gate Relay entra en el mundo de las carreras de combate, con dos puestos de control situados en un determinado circuito. Como ocurre en estos casos, el primer jugador que pase el puesto cinco veces será el ganador.

CEL?

Cel viene de *celuloide*, el material con el que se hacen las películas.
celdamage.ea.com

↑ ¿Disfrutarán los jugadores de Xbox con tanta sencillez?



↑ Homer lleva a su padre a dar una vuelta.

DESARROLLADOR: **RADICAL ENTERTAINMENT** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **2**

THE SIMPSONS ROAD RAGE

Homer al volante, peligro andante

A LOS JUEGOS basados en *Los Simpsons* aún les queda largo camino por recorrer hasta igualar el asombroso éxito alcanzado por la serie televisiva. Pero su creador, Matt Roening, y su equipo controlan muy de cerca este juego aprobando todos sus aspectos, incluso los diálogos y el contenido exacto en las señales y carteles repartidos por Springfield.

Como ocurre en la mayoría de los capítulos de los *Simpsons*, la historia gira alrededor de Mr. Burns, que ha adquirido la Corporación de Tráfico de Springfield e incrementado los precios. Los habitantes de Springfield se niegan a pagar y buscan carreras más baratas. Aquí es donde aparecen Homer y sus amigos.

En la historia central, que será familiar para los amantes de *Crazy Taxi*, tienen lugar entre 40 y 60 carreras de pasajeros y 7 carreras *bonus* menores. Además se pueden encontrar unos 25 personajes, con sus voces reales, en los cinco vecindarios de Springfield. Los adictos a los *Simpsons* reconocerá más de 100 puntos de referencia de la serie.

MENUDA PAREJA

Radical ha creado juegos basados en otro cómic *Beavis & Butthead*.
www.radical.ca



DESARROLLADOR: **BUNKASHA PUBLISHING** EDITOR: **ACTIVISION** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

WRECKLESS

Yo para ser feliz quiero un camión

EXCLUSIVO XBOX

A GRANDES RASGOS, *Wreckless* consiste en conducir enormes camiones y también otro tipo de vehículos, y causar el mayor daño posible en grandes áreas de población. Pero además el objetivo del jugador es descubrir y desmontar una organización criminal de Hong Kong, en una misión con más de 20 niveles.

Se podrá elegir entre unos diez vehículos de destrucción, desde un monstruoso camión hasta un *buggy* pasando por un tanque o un taxi. Los objetivos de la misión variarán y a medida que vayan sucediéndose nos recordarán a los de *Driver*. El objetivo común para todos es cumplir una misión con éxito, que puede conseguirse acabando la carrera en un determinado tiempo o atacando a otro vehículo hasta dejarlo fuera de juego.

En este juego se ha prestado mucha atención a las cuestiones físicas. Todos los coches y camiones sufren un daño más que considerable. Incluso existe la posibilidad de saltar a 160 km/h por encima de un autobús en circulación.

Los modelos de tráfico están basados en el verdadero plano de Hong Kong, por lo que hay una manera de atravesar la locura del centro de la ciudad. De todos modos, los que estén menos familiarizados con el trazado de carreteras de la isla también serán capaces de superar la confusión.

↑ Al contrario que la mayoría de juegos de coches, parece ser que aquí el objetivo es acabar con todo.

Pero cuando conducimos tenemos que tener en cuenta a los peatones, que se dispersarán o serán aplastados al mismo tiempo que los vehículos cruzan con la directa puesta.

El nivel de detalle en el juego, como se puede deducir en estas imágenes, es más que impresionante. Si la calidad del juego se acerca a la calidad de los planos, entonces *Wreckless* tiene el potencial para ser todo un éxito en esta primera ola de lanzamientos Xbox.

PARADOJA

Wreckless significa algo así como «sin colisiones». Sin embargo, la destrucción es la principal característica del juego.

www.activision.com »

DESARROLLADOR: **RAGE** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OTOÑO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

CRASH

¡Aplástalos a todos!



↑ La acción recuerda a *derbies* de demolición estadounidenses.





HOY EN DÍA, la mayoría de los juegos de carreras tienen una cosa en común, a pesar de lo que se lea en el dorso de sus cajas. Lo que buscan, básicamente, es promover una conducción limpia y segura a través de caminos sin dañar a los automóviles.

Crash, en cambio, fomenta exactamente lo contrario. Para superar los retos, tendréis que armar un auténtico caos, y causar en los coches que os salgan al paso el mayor daño posible.

El motor no se manipula de ninguna manera para conseguir esa velocidad extra, ni los jugadores tendrán que ir continuamente al taller para revisar los neumáticos y el aceite entre nivel y nivel. Este es un juego de conducción simple: sólo tienes que pisar el acelerador y llevarte a todo el mundo por delante.

Cada coche está formado por más de 10.000 polígonos, y aunque vayan a ser atacados en su recorrido, los deportivos, coches reforzados y otros automóviles espectaculares están increíblemente detallados. El proceso de destrucción pasa inicialmente por ocho niveles, que se completan con cuatro más que proponen mayores desafíos.

Un aspecto alucinante de *Crash* es el sistema de repetición, que cuenta también con una tipo *Matrix* que es muy espectacular.

RAGE TAMBIÉN CREA...
David Beckam Soccer, *Rocky* y *Gun Metal*, entre otros.
www.rage.com





↑ Una oferta de carreras y acción tradicional en un escenario inusual.

DESARROLLADOR: **MIDWAY** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

ARCTIC THUNDER

Las motos de nieve ya están a punto... ¡esto es la guerra!

CUANDO una de las últimas motos de nieve llega equipada con bolas de nieve atómicas y misiles de proximidad, sabes que estás en un apuro, pero solo porque tu oponente tiene acceso al mismo arsenal.

Habrá seis personajes para elegir en *Arctic Thunder* y cada uno de ellos dispone de sus propias habilidades, además de la conducción de una moto de nieve hecha a medida. A lo largo del juego se pueden descubrir otros diez personajes.

Durante la carrera, se esparcirán diferentes *power-ups* por los caminos. Aparte de armas adicionales, los jugadores podrán conseguir estos *power-ups* para aumentar la velocidad, protegerse y cuidar su salud.

Siguiendo el ejemplo del desarrollo de *Road Rash*, los jugadores podrán repartir golpes a diestro y siniestro entre los rivales a lo largo de las 12 pistas donde se sitúa la acción, cada una en una población distinta.

Con un campo de batalla para un total de hasta cuatro jugadores sólo disponible en la versión Xbox, *Arctic Thunder* parece decidido a continuar la ya larga tradición de acción estilo *arcade* del desarrollador Midway.

QUÉ BUENA IDEA
La idea de hacer este juego surgió del título N64 de Midway, *Hydro Thunder*.
www.arcticthunder.midway.com



↑ *Maximum Chase* es uno de los títulos japoneses de Xbox más potentes.



↑ El juego posee evidentes influencias cinematográficas, por lo que las imágenes parecen a menudo películas.

DESARROLLADOR: **GENKI** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

MAXIMUM CHASE

Poniendo el énfasis en la diversión

LOS ORÍGENES de este juego de acción pueden encontrarse en la película *Los Locos de Cannonball*, 1980, en la que Burt Reynolds participaba en una carrera ilegal que cruzaba el país y tenía como premio una importante suma de dinero. *Maximum Chase* es un juego de carreras basado en misiones y que, como sucede en *Driver*, persigue el objetivo de rescatar a una misteriosa chica y liberarla del malvado. Llegar hasta ella significa competir en varias carreras y cada carrera, o persecución, se desarrolla en un escenario distinto, cubierto de obstáculos como remolques de camiones con rampas o con tablones apoyándose en contenedores. Y es que el juego está lleno de acrobacias increíbles.

Las misiones llevan al jugador hasta el campo, carreteras polvorientas y ciudades, con unas determinadas normas de tráfico, peatones y policías. Éstos serán una presencia constante cada vez que los jugadores estén al volante.

SABÍAS QUE...

Los Locos de Cannonball II contó con la participación excepcional de Frank Sinatra, Dean Martin y Sammy Davis Jr.
www.xbox.co.jp



↑ Es antiguo, pero se conserva.

DESARROLLADOR: **BUGBEAR** EDITOR: **JOWOOD** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

RALLY TROPHY

Con sabor a clásico

RALLY TROPHY es un viaje a la época dorada de los *rallies*. Los jugadores salen a la pista al volante de coches de rally clásicos de los años sesenta y setenta, como Escorts, Cortinas, Saabs y los todo-vencedores Mini Cooper. Todos los coches llevan dos volantes y los faros son la única ayuda con la que cuenta el conductor. Los escenarios incluyen Rusia, Suecia, Finlandia, Suiza y Kenia.

Desarrollado en Finlandia, país puntero en lo que a *rallies* se refiere, *Rally Trophy* ya ha recibido los aplausos de la comunidad PC, que lo ha comparado con *Grand Prix Legends*, el «gran reserva» de *Hasbro* en simuladores GP.

Se han desvelado para la versión Xbox pocos detalles. De momento, sólo podemos avanzar que debería soportar la conexión *X-link* pero aún no se ha dicho ni una sola palabra sobre un posible modo de pantalla partida para varios jugadores.

LOS AUTÉNTICO

Bugbear encontró los verdaderos coches para grabar los sonidos del motor.
www.jowood.com



↑ Los desarrolladores británicos climax también están trabajando en MotoGP.

DESARROLLADOR: **CRYSTAL DYNAMICS** EDITOR: **EIDOS** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

MAD DASH RACING

Todo vale para conseguir la victoria

QUIZÁS hay una crisis de gasolina en el mundo de los dibujos ya que en esta ocasión en vez de competir con coches, nueve personajes asombrosamente pintorescos han decidido ir a pie hasta el banderín cuadriculado en una carrera que se interesa por el medio ambiente. Cada competidor tiene una habilidad especial que influirá en el resultado final de la carrera. De estas habilidades dependerá el acceso a diferentes áreas, a *power-ups* y atajos.

Estas habilidades especiales incluyen volar sin motor, nadar, saltar, escalar y atacar. Los colores escogidos por el participante también se pueden personalizar en las opciones.

Mientras los jugadores compiten para sobrevivir frente al malvado jefe Hex y sus torpes ayudantes, el juego atraviesa ocho grandes mundos. Ríos de lava, glaciares helados, troncos de árboles y peñascos intentarán obstaculizar la llegada a la meta en primer lugar.

El verdadero gancho en *Mad Dash Racing* es el admitir a varios jugadores, ya que hasta un total de cuatro personas pueden golpearse a diestro y siniestro. Un arsenal de trampas, cables, *power-ups* y cargas de TNT estarán a su alcance para dar más emoción a la partida.

Los ingredientes de aventura también desempeñan un papel importante, cosa que no sorprende ya que *Crystal Dynamics* es también el desarrollador de *Blood Omen*.

BIEN POR BILLY

La voz corre a cargo de Billy West, que trabajó en *The Simpsons* y *Futurama*.
www.maddashracing.com. »



DESARROLLADOR: **ANGEL STUDIOS** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

TEST DRIVE OFF-ROAD

MUCHO BARRO, grandes saltos y enormes camiones. Vehículos verdaderamente monstruosos entre los que se incluyen *Dodge T-Rex*, *Ford Bronco* y *Hummer*, están a punto para recorrer caminos cubiertos por el fango en varios puntos de América, incluida la isla de Hawai.

El juego promete un acercamiento al diseño de circuitos de todoterreno y fomenta el uso de atajos entre puestos de control.

SUBE EL VOLUMEN

Metallica y Fear Factory participan en la banda sonora. **www.angelstudios.com**



DESARROLLADOR: **KUJU** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN INTERACTIVE** FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

LOTUS CHALLENGE

PARA EL DEBUT en Xbox de *Lotus Challenge*, *Kuju* ha prometido un montón de mejoras en relación a la versión para PS2, incluyendo efectos de luz en tiempo real y una mejor resolución en pantalla.

Además, dos vehículos más aun sin especificar se añadirán a la alineación final.

Dado el número de «proyectos especiales» en que Lotus ha participado en temporadas anteriores, éstos podrían incluir algunas ediciones clásicas poco frecuentes, como el *Lotus Talbot Sunbeam*, el excelente *Lotus Ford Cortina* o el *Lotus Vauxhall Carlton*.

RUEDAS CALIENTES

El *Lotus Esprit S1*, de *Moore*, fue el mejor de todos los coches «Bond». **www.lotuschallenge.com**



DESARROLLADOR: **TERMINAL REALITY** DISTRIBUIDOR: **TAKE2** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

4X4 EVO 2



CUALQUIER persona ávida de conducir a lo loco debería alucinar con el *4x4 Evo 2*. Presenta varios vehículos perfectamente recreados, cada uno de los cuales se puede comprar con dinero ganado en una de las múltiples carreras.

En cuanto a escenarios, podemos encontrar las secas vertientes del Cañón del Colorado y los climas tropicales de la selva centroamericana. Otra cosa es saber si las carreras van a formar parte de una competición o se van a llevar a cabo de forma aislada.

TRUQUILLO CASERO

Para eliminar una mancha de fango hay que frotar con una patata cruda. **www.xbox.com**



DESARROLLADOR: **SEGA** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

SEGA GT 2002



CUANDO **SEGA GT** salió al mercado para Dreamcast en 1999, el juego recibió algunas críticas por su lentitud. El *remake* para Xbox, de momento, parece prometedor.

Los jugadores del *SEGA GT* original podían escoger entre 130 deportivos, cada uno reproducido meticulosamente por especialistas. También ofreció la posibilidad de diseñar coches desde el principio. Ahora, parece que no hay ningún motivo para poner en duda su presencia en la versión Xbox.

EL VERDADERO NEGOCIO

Nissan, Subaru y Toyota estuvieron presentes en el *Sega GT* de Dreamcast. **www.sega.co.jp**



DESARROLLADOR: **PITBULL SYNDICATE** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002** MULTIJUGADOR: **4**

TEST DRIVE OVERDRIVE

LA CLÁSICA SERIE *Test Drive* ha sufrido una transformación significativa para su debut en Xbox.

Overdrive se desarrolla en cuatro ciudades que incluyen, como en *Project Gotham Racing*, San Francisco y Londres. De todos modos, como su propio nombre indica, éste tiene una actitud menos «legal» en el desarrollo de sus competiciones. Los vehículos que aparecen son variados, desde los coche americanos tipo *Mustang* y el *Dodge* '69 *Charger*, al *Porsche* 911, el *Jaguar* XK-R7 y otros más comunes.

ACTIVIDAD EN GRUPO

Se incluirá una pantalla dividida para cuatro jugadores. **www.xbox.com**

DESARROLLADOR: **NAMCO** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

RIDGE RACER NEXT

UNO de los primeros títulos de *Namco* para Xbox será la nueva versión de uno de sus juegos de más éxito.

Ridge Racer Next es el nombre del sexto capítulo del juego de automovilismo que contribuyó a la definición de las carreras en la PlayStation antes de que *Gran Turismo* apareciera en escena y le robara el protagonismo.

Las noticias que informan que uno de los desarrolladores japoneses clave de Sony está trabajando en la creación de juegos Xbox sólo pueden ser buenas. De qué forma o cómo el nuevo *Ridge Racer Next* se diferenciará de sus predecesores, aún no se sabe, ni tampoco ningún detalle significativo del juego en sí.

La situación deberá aclararse a lo largo del año, momento en que os ofreceremos las novedades que haya.

LANZAMIENTO ESPECIAL

El *Ridge Racer* original colaboró en el lanzamiento de PlayStation. **www.namco.com**

DESARROLLADOR: **CODEMASTERS** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **OTOÑO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

COLIN MCRAE 3

MÁS de cuatro millones de copias de los juegos *Colin McRae* para la PlayStation y PC se han vendido hasta la fecha. La versión Xbox pretende ofrecer una realista y estimulante experiencia automovilística a todo tipo de *fans*.

Codemasters va a proporcionar una selección de los mejores automóviles de *rallies*, encabezados por el *Ford Focus RS World Rally Car*, de *McRae*, aunque el motor de juego que simula los daños en *Colin McRae 3* dará lugar a un coche muy destructible y habrá, por supuesto, espectaculares repeticiones de los fallos.

Durante las pausas en determinadas etapas del *rally*, los jugadores podrán reparar cualquier daño que les podría afectar en lo que queda de carrera.

DE TAL PALO

El padre de *Colin McRae*, *Jimmy*, también fue un campeón de *rallies*. **www.codemasters.com**

DESARROLLADOR: **SEGA** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR:**POR CONFIRMAR**

CRAZY TAXI NEXT



EL *CRAZY TAXI* original fue un éxito en Dreamcast gracias a su simple y adictivo desarrollo. Tras elegir un taxista y un taxi, el jugador tenía que ganar tanto dinero en propinas como le fuera posible.

Cuanto más peligrosa es la conducción, mejores son las recompensas ya que a los pasajeros del *Taxi Driver* les encanta caerse al asiento de atrás mientras el taxista hace alarde de sus habilidades al volante. Mientras realizan el viaje más movido de su vida, sacan el dinero del bolsillo.

El nombre de *Crazy Taxi Next* cambiará antes del lanzamiento del juego, y también lo harán los elementos del juego para mejorar los de la versión original.

NEGOCIO DE CINE

El director *Richard Donner* posee los derechos de la película. **www.sega.co.jp**



DESARROLLADOR: **MIDWAY** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

FREAKY FLYERS

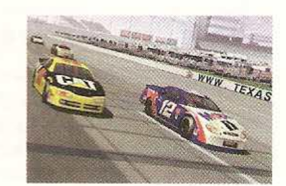
LOS JUGADORES se sumergen en la cabina de uno de los 13 aviones de *Freaky Fliers* para competir a bordo de aparatos similares y sobrevolar amplios mundos.

A pesar de que el objetivo es llegar de A a B en primera posición, el jugador puede tomar diversos atajos y hacer más corto el trayecto.

Puede que *Freaky Flyers* deba mucho al *Diddy Kong Racing*, de Nintendo 64, pero los primeros indicios del juego tienen buena pinta.

MUY ANIMADO

El juego tiene un aspecto francamente peculiar y desenfadado. **www.midway.com**



DESARROLLADOR: **MONSTER GAMES** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

NASCAR HEAT 2002

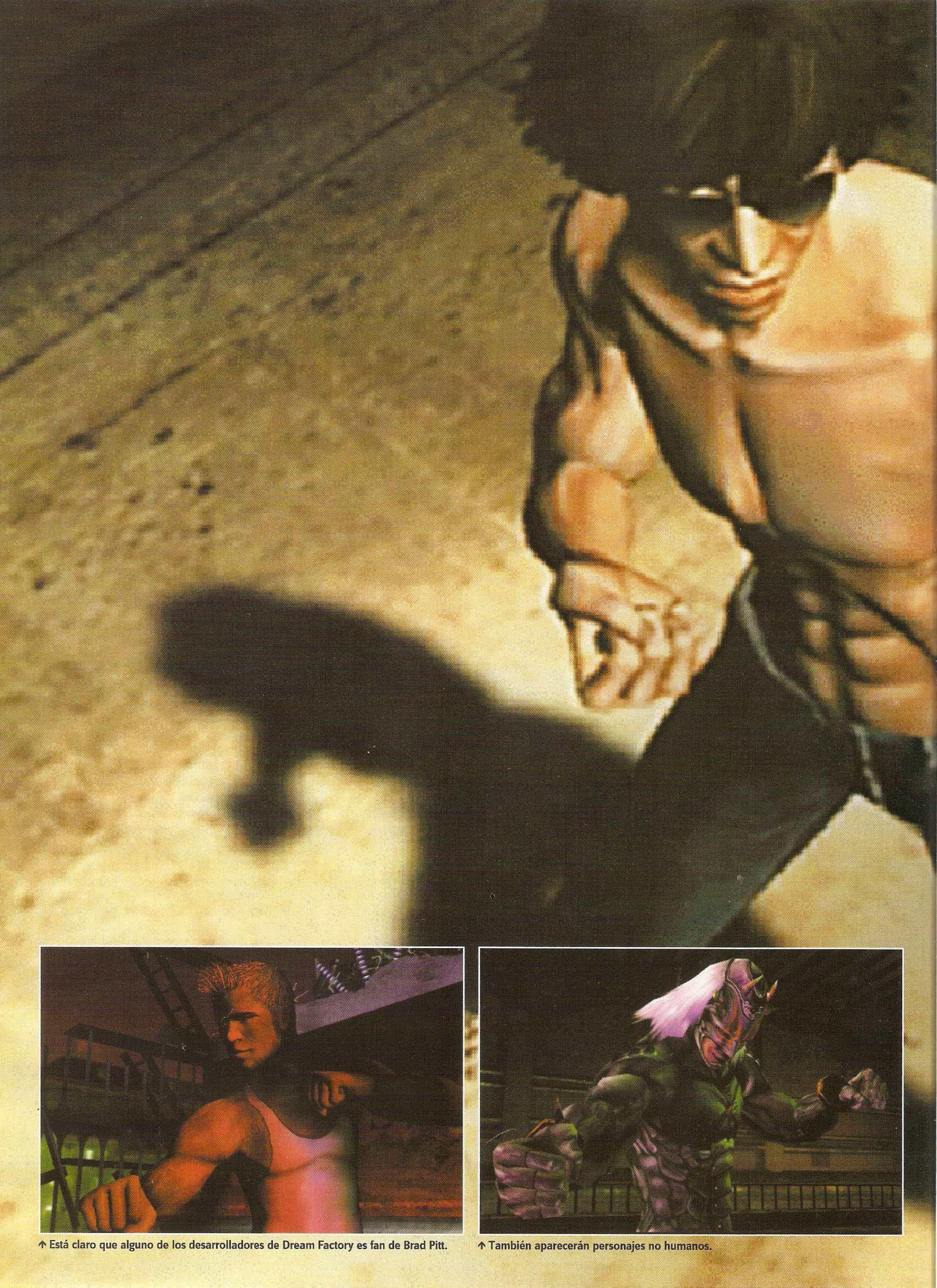


LOS JUGADORES de *Nascar Heat 2002* se enfrentarán a 19 pistas de automovilismo reales de la *Winston Cup* y un abanico de 25 corredores profesionales.

Como complemento a la simple carrera y al campeonato se ofrecerán otras posibilidades, la más interesante de las cuales podría ser *Race the Pro*, una variante en la que los jugadores adoptan la postura de auténticos conductores al volante de coches fantasma.

ÉXITO ROTUNDO

En Estados Unidos, NASCAR es el deporte de motor con mayor audiencia. **Us.infogrames.com**



↑ Está claro que alguno de los desarrolladores de Dream Factory es fan de Brad Pitt.

↑ También aparecerán personajes no humanos.

JUEGOS DE LUCHA

KAKUTO CHOJIN

DESARROLLADOR: **DREAM FACTORY** EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

Puños de furia y pies de fuego. Bienvenido a *El club de la lucha* 2ª parte...



MUCHOS CREEN QUE el mercado japonés será crucial para que Xbox tenga éxito. Tanto si es cierto como si no, la verdad es que *Kakuto Chojin*, un título procedente de aquel mercado, aporta unas buenas credenciales para la máquina. Creado por el mismo equipo que *The Bouncer* y la serie *Tobal*, no es de extrañar que nos encontremos ante un juego de lucha en 3D muy parecido a este último.

Teniendo en cuenta la feroz competencia que encontrará en juegos como *Dead or Alive 3*, *Kakuto Chojin* tendrá que ofrecer algo especial si no quiere que le dejen de lado. Para empezar, debería mostrar un buen número de luchadores de lo más estilizados (en la línea de los espectaculares personajes de *The Bouncer* y la serie *Final Fantasy*). Las secuencias de vídeo dejaron asombrados a los asistentes al *Tokyo Game Show* celebrado la primavera pasada, con varias técnicas gráficas como *self-shadowing*, *projection mapping* y *motion blur*. No obstante, todo estas técnicas no evitaron que *The Bouncer* fuera, en su momento, una experiencia más bien sosa.

Cuenta con los aspectos más importantes de los juegos de lucha (control ágil y preciso, agarres y llaves muy dolorosas, aparatosas patadas en el aire, poses ostentosas, larga lista de movimientos y modo multijugador), que convierten a *Kakuto Chojin* en algo más que un simple cobardica que no se asusta contra rivales de la talla de *Soul Calibur*. Esperemos que los chicos de *Dream Factory* puedan asestar un buen golpe.

MENUDA JETA
Jackie Chan no sabía que existían los pómulos hasta que se dislocó uno en 1992. **www.xbox.jp**

»



↑ A pesar de estar en pleno desarrollo, *Soul Calibur 2* ya ofrece una calidad gráfica que supera a la del original.

DESARROLLADOR: **NAMCO** DISTRIBUIDOR: **POR CONF.** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONF.**

SOUL CALIBUR 2

Dreamcast está en coma vegetativo, pero el fantástico juego de lucha armada de *Namco* sigue vivito y coleando.

SOUL CALIBUR fue, posiblemente, el mejor juego de *Dreamcast*, con gran variedad de personajes, gráficos excelentes y un sistema de juego ajustado a la perfección. Así que es muy normal que la última secuela de *Namco* (la tercera entrega de la serie, dado que *Soul Edge* fue la primera) prometa ser más potente que un golpe de Astaroth.

Sin embargo, poco se sabe del juego hasta el momento. Aparte de mostrar algunas capturas, *Namco* sigue con los labios sellados. Por eso, la duda es: ¿qué pueden esperar los *fans* de Kilik, Maxi, Voldo y compañía?

Lo que está claro es que lo que se mejorará en la versión de Xbox son los gráficos. Teniendo en cuenta que *Soul Calibur* ya es, por sí solo, uno de los juegos con mejor aspecto que se han visto, no es de extrañar que esta secuela levante tantas expectativas. Los luchadores estarán más suavizados y detallados que nunca y, aprovechando el potencial de Xbox, se han incorporado varios escenarios nuevos. Resultará interesante ver si *Namco* se ha visto influido por *Dead or Alive 3* en lo referente a las posibilidades interactivas de los escenarios de lucha en 3D. Sea como sea, seguro que podremos disfrutar de un buen puñado de edificios medievales y jardines orientales renderizados a las mil maravillas.

De *Soul Calibur 2* cabe esperar muchas cosas (y muy buenas). El sistema de juego accesible –pero increíblemente profundo– que ofrecía el original debería elevarse a la enésima potencia gracias a la incorporación de varios movimientos nuevos, y aparecerán muchos de los detalles que convirtieron al título de *Dreamcast* en un clásico. Aunque todavía falta tiempo para que esté finalizado (aún no se ha confirmado su fecha de lanzamiento), ya se ha convertido en uno de los títulos más esperados para Xbox.

RIVALIDAD ENTRE HERMANAS

Ciertos rumores apuntan a que aparecerá el personaje de la hermana pequeña de Sophitia, Cassandra. **www.namco.com**



↑ Los elementos típicos del *Kabuki* son bastante curiosos.

DESARROLLADOR: **LIGHTWEIGHT** DISTRIBUIDOR: **POR CONF.** LANZAMIENTO: **POR CONF.** MULTIJUGADOR: **POR CONF.**

KABUKI WARRIORS

El género de lucha recibe una buena dosis de realismo.



KABUKI WARRIORS es el sucesor espiritual de la serie *Bushido Blade*, un juego que se centraba en los combates realistas. Si no bloqueabas un buen golpe de Katana, estabas muerto al instante.

Kabuki Warriors mantiene la mecánica de la serie *Bushido*. Una parte del juego se dedica al entrenamiento, donde el jugador podrá aprender nuevos movimientos y la mejor manera de ejecutarlos. Además, los personajes pueden potenciar unos atributos que abarcan tanto al cuerpo como a la mente. Evidentemente, que haya aspectos meditativos no significa que no existan variedad de formas de lo más espectaculares para acabar con los enemigos.

Para cuando *Kabuki Warriors* esté completado, habrá multitud de cascadas, monasterios y demás donde derramar la sangre de los combatientes, y además ofrecerá la posibilidad de diseñar un personaje desde cero y llevarlo a la aventura.

LA FUNCIÓN VA A COMENZAR

El *Kabuki* es una forma de teatro tradicional japonés originaria del siglo XVII. **www.lightweight.co.jp**



↑ Seguro que la versión para Xbox tiene mucha mejor pinta que esta imagen de PS2.

DESARROLLADOR: **ANCHOR** EDITOR: **THQ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

WWF RAW IS WAR

Y una vez más, volvieron a llover tortas...

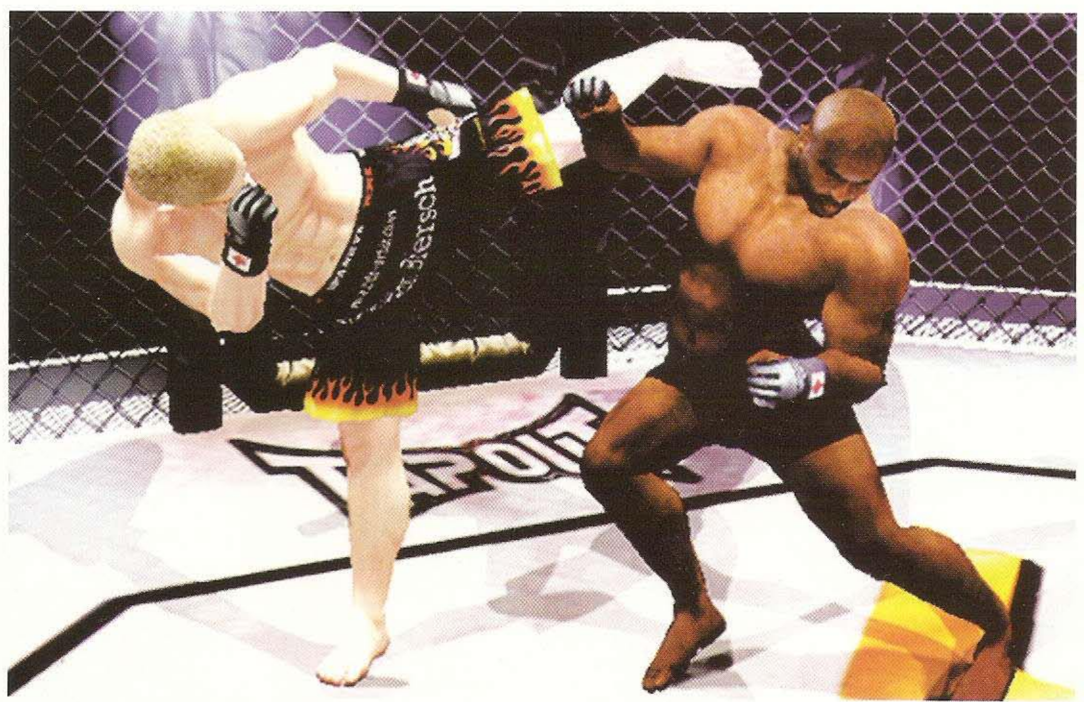
LOS JUEGOS WWF, sobre todo aquellos que son divertidos y al mismo tiempo transmiten toda esa sudorosa teatralidad inherente a este deporte, siempre han tenido un gran éxito. Sus fanáticos ahora tienen un buen motivo para esperar Xbox, porque toda la acción y aparatosidad de este *show* deportivo hará acto de aparición en la nueva consola.

Desarrollado por Anchor, el equipo que creó *Ultimate Fighting Championship* para PSone, *WWF Raw Is War* pretende aprovechar al máximo la fortaleza interior de Xbox. En él aparecerán estrellas de la talla de *The Rock* (acompañado por esa curiosa ceja que parece tener vida propia) y el veterano *Undertaker*. Posiblemente contará con todas las opciones de personalización para satisfacer a todos aquellos *fans* ávidos por presentar su propia superestrella en la liga WWF.

También se ofrecerán todas esas rarezas típicas de la televisión de pago estadounidense, incluido el culebrón de *Wrestlemania* y esa masa de músculos grasientos que es el *Royal Rumble*. Esos y los otros personajes harán que los enfrentamientos más bestias ofrezcan increíbles dosis de violencia. WWF *Raw Is War* incluirá cuatro modos de juego, con lo cual es de suponer que los aspirantes a los ansiados títulos repartirán más bofetadas y tortazos que nunca.

ESO SÍ QUE ES BESTIA

Andre The Giant se bebió 14 botellas de vino antes de saltar al cuadrilátero en *Wrestlemania* III. **www.thq.com**



↑ Uno de los deportes más desagradables que existen pero, curiosamente, un gran juego.

DESARROLLADOR: **DREAM FACTORY** DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **16**

UFC TAPOUT

Los combates más bestias que hayas visto nunca.



EN EL CAMPEONATO *Ultimate Fighting Championship* se trata simplemente de infligir el máximo daño con el mínimo de reglas dentro de un *ring* octogonal. Cada participante puede emplear el tipo de arte marcial que más le convenga para acabar con el rival. Para hacerse con el cinturón del torneo, deberán emplearse una gran variedad de técnicas, desde el *jiu-jitsu* hasta los clásicos agarres por el cuello.

Si bien la técnica y la resistencia física forman una parte importante de este deporte (si es que se le puede llamar así), para alzarse con la victoria es necesario noquear a un contrincante aturdido. A continuación, se le golpea en la cabeza repetidas veces hasta que el árbitro considera apropiado detener el combate antes de que alguien se haga daño de verdad.

Los enfrentamientos de UFC que se pueden ver en la televisión de pago estadounidense son un espectáculo realmente escalofriante, y gran parte de ese realismo se ha logrado transmitir al juego de Xbox. *Tapout* ofrece un buen número de luchadores con infinitos movimientos, una IA mejorada y nuevas modalidades de juego que no aparecían en las anteriores entregas de UFC.

Los jugadores podrán participar en torneos con ocho y 16 competidores. También existe un modo carrera en el que se podrá elegir entre 20 luchadores y diez *rings* en los cuales machacar a los rivales.

Un aspecto cada vez más importante en los juegos de lucha libre es el modo para crear un luchador. En el caso de *UFC Tapout*, los jugadores podrán seleccionar un combatiente, un estilo en el que especializarse y una voz.

Ultimate Fighting no se emite en nuestro país. A juzgar por el juego, esperemos que siga siendo así.

TODO UN HOMBRETÓN

Randy Couture es el actual campeón del UFC en la categoría de pesos pesados.
www.ufcvideogame.com



↑ De momento sólo contamos con imágenes prerrenderizadas del juego.

DESARROLLADOR: **MIDWAY** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
LANZAMIENTO: **DIC 02** MULTIJUGADOR: **POR CONF.**

MORTAL KOMBAT

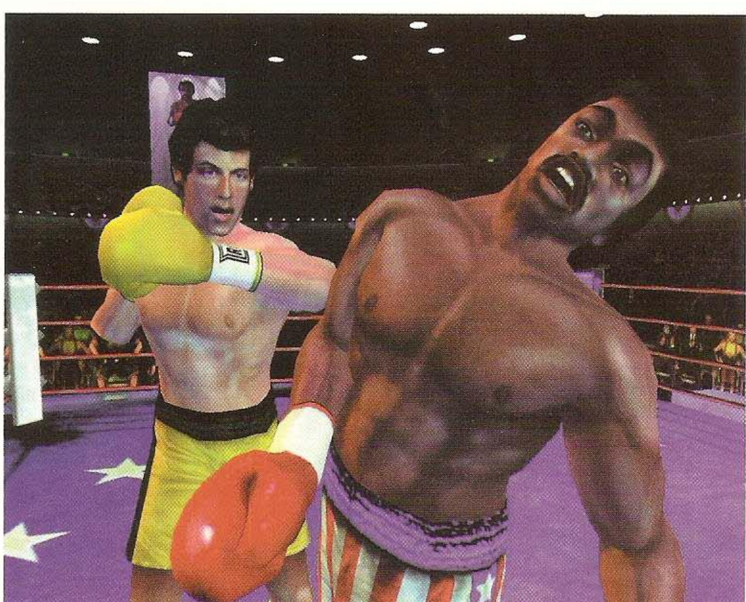
Rodarán cabezas, se quebrarán huesos y se derramarán intestinos. ¡Viva el «gore»!

MORTAL KOMBAT es uno de los títulos preferidos por aquellas personas a quienes les gusta sacar a relucir algún aspecto controvertido de los videojuegos, pero no se puede decir que sea el preferido por todo el mundo. De momento sólo se ha confirmado la presencia de Scorpion y Sub-Zero en el último título *MK*, un juego que, hasta cierto punto, intentará imitar a *Soul Calibur* en el uso de las armas. También han prometido una nueva configuración de control (algo que falta le hacía).

Es de esperar que, como siempre, nos encontremos con un conjunto de musculosos combatientes con ansias de matar enfrascados en unas sanguinolentas batallas que rayan la serie B, repletas de salpicones de vísceras y líquido medular. O sea, el menú habitual de *Mortal Kombat*.

UNA CHICA PELEONA

Kitana apareció en la primera película de *Mortal Kombat*, pero su debut en un videojuego fue en *Mortal Kombat 2*.
www.midway.com



↑ Como muestra la imagen, Rage ha conseguido crear personajes ficticios muy parecidos a los de Sylvester Stallone y Carl Weathers.

DESARROLLADOR: **RAGE** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

ROCKY

El «semental italiano» vuelve a enfundarse los guantes.

EL REGRESO del mayor mito del boxeo lleva mucho tiempo en camino, pero finalmente ha sido *Rage* quien ha tenido el honor de recuperar a Rocky Balboa. La compañía desarrolladora se ha basado en toda la antología cinematográfica y se está centrando en crear un título de boxeo arcade más que una simulación al estilo de *Knockout Kings* o *Mike Tyson Heavyweight Boxing*.

Pero antes de enfrentarse a Apollo, Creed completará varias fases de entrenamiento, que permitirá al jugador potenciar la destreza y resistencia de su púgil, así como mejorar sus técnicas de golpe. El juego ofrecerá varias opciones multijugador y para uno solo, incluidos los modos Película, *K.O.* y Exhibición.

Si bien la mayoría de juegos de boxeo no acostumbran a producir el mismo efecto que un *Street Fighter* o un *Tekken*, *Rage* confía en que *Rocky* cambiará esta tónica. En vez de repetir una aburrida mezcla de «directo-gancho-*uppercut*», contará con varios estilos de puñetazos más arcade, así como varias opciones para cubrirse, agacharse o esquivar.

En cada una de las películas, Rocky debía enfrentarse a un nuevo personaje. Los jugadores podrán competir contra estos personajes o bien encarnarlos. Estarán Apollo Creed (que aparecía en las dos primeras películas), Clubber Lang (en *Rocky III*), Ivan Drago (*Rocky IV*) y Tommy Gun, de *Rocky V*.

PELICULÓN

Rocky consiguió el Oscar a la mejor película en 1976, superando entre otras a *Taxi Driver*. **www.rage.co.uk**

»





› TODOS LOS JUEGOS **XBOX**

JUEGOS DE DEPORTES

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

DESARROLLADOR: **MICROSOFT** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

Deportes de riesgo con un aire muy distinto

EXCLUSIVO XBOX — EN EL VÍDEO

EN UN INTENTO DELIBERADO por apartarse del típico juego de *snowboard* consistente en poco más que terminar una carrera mientras se realizan algunas piruetas por el camino, *Amped* busca que el jugador se labre una carrera profesional mediante unos movimientos de *snowboard* auténticos y una actitud propia de este deporte. Evidentemente, existirá la opción de competir en una carrera, pero esto sólo será una pequeña parte del juego.

Para avanzar en la clasificación y llegar a ser un campeón mundial, no sólo te bastará con dominar las acrobacias (aunque eso ayuda); hay que realizarlas delante de la gente adecuada (profesionales del *snowboard*, potenciales patrocinadores, fotógrafos de revistas y periodistas) para recibir «puntos de fama». A medida que el *snowboarder* vaya acumulando puntos, escalará posiciones en la clasificación. También es posible que los otros profesionales te propongan un reto: si lo superas, recibirás todavía más puntos.

Los circuitos montañosos son muy extensos, con lo cual el jugador podrá explorar el entorno a su aire y aprovechar todos los objetos naturales y artificiales que salpican las zonas nevadas. Todas estas zonas han sido tomadas de pistas reales en sitios como Utah, California y Vermont. Chris Gunnerson, un conocido especialista en la arquitectura de terrenos, también ha diseñado circuitos ocultos que podrán desbloquearse cuando se completen ciertas pruebas. En total, existen 120 pistas que encontrar (y disfrutar).

La modalidad multijugador todavía aportará más diversión, y seguro que arrojar bolas de nieve a los demás participantes será tan divertido como ganar una competición. Los retos en esta modalidad (y también en el modo para un solo jugador) van de lo habitual a tareas más insólitas, como golpear a todos los muñecos de nieve de la montaña.

Amped: Freestyle Snowboarding tiene la calidad gráfica y la jugabilidad necesarias para convertirse en un gran título.

DEFORESTACIÓN

Una manera de acumular «puntos de fama» es arrancar la corteza de los árboles.

www.xbox.com

DESARROLLADOR: **RAGE** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

DAVID BECKHAM SOCCER

El juego del capitán de la selección de fútbol inglesa

TIENE MUCHO SENTIDO usar al futbolista más famoso de un país como columna vertebral e inspiración de un título de fútbol, así que Rage se merece la puntuación máxima por conseguir que esa persona respalde su aproximación al deporte rey.

Un juego de fútbol no sería tal sin recreaciones de las grandes competiciones domésticas e internacionales, animación de los jugadores mediante captura de movimientos y comentaristas auténticos. Todo eso está aquí presente. El ex entrenador del Atlético de Madrid, Ron Atkinson, y un tal Jonathan Pearce aportan su experiencia tras los micrófonos.

El mismo Beckham ha seleccionado los equipos secretos, pero el auténtico desafío reside en dominar los golpes francos como el centrocampista del Manchester United, una tarea que Rage planea implementar en los modos de entrenamiento. Se incluirán más de 200 clubs de élite e internacionales, estadísticas y datos actualizados.

Las funciones de entrenamiento siempre han formado parte de los juegos deportivos, pero suelen ser sosas e inútiles. En *David Beckham Soccer*, no obstante, el entrenamiento es «dirigido» por Beckham y se divide en tres niveles: juvenil, filial y profesional. Al completar las cada vez más complicadas tareas recibes certificados y desbloqueas equipos extra.

¿SABÍAS QUE...?

En 1995, Beckham jugó como cedido cinco partidos en la tercera división inglesa para el *Preston North End*, marcando dos tantos.

www.davidbeckhamsoccer.net



↑ ***SSX Tricky* pretende ganarse a los jugones como el juego de *snowboard* arcade.**

DESARROLLADOR: **EA SPORTS BIG** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS** FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002** MULTIJUGADOR: **2**

SSX TRICKY

Una versión más grande y remozada del mejor juego de *snowboard* de la historia

UNO DE LOS JUEGOS de *snowboard* más prometedores previstos para Xbox (y son unos cuantos) es *SSX Tricky*, un título que combina las piruetas pasadas de rosca con unos escenarios de ensueño. El original apareció para PlayStation 2, y el hincapié que hacía en la diversión por encima de la simulación tocó la fibra de los jugones.

Cada aspecto del *SSX* original ha sido potenciado para la secuela. Además de nuevos trazados y unas rutas totalmente rediseñadas, hay dos nuevas colinas que conquistar: Garibaldi, en la Columbia Británica, y una llamada simplemente Alaska. Ambas montañas ofrecen nuevos desafíos, con Garibaldi centrándose en los saltos y Alaska propiciando espectaculares piruetas verticales.

El subtítulo de este juego, *Tricky*, es indicativo del mayor énfasis en las habilidades y las acrobacias. Este aspecto del juego ha sufrido considerables retoques para que las deslizadas maniobras verticales y otros movimientos sean bastante más fáciles.

Además, seis nuevos protagonistas se unirán a otros seis del elenco original, llevando un paso más allá el desarrollo de personajes. Los *snowboarders* tienen una serie de habilidades básicas, pero ahora cada uno cuenta con un aluvión de movimientos individuales.

SSX Tricky se va a presentar como una actualización, más que como una auténtica secuela, pero a juzgar por la cantidad de nuevas características en oferta, puede que EA Sports Big tenga entre manos el juego de *snowboard* de cabecera para Xbox.

SSX SIGNIFICA

Snowboard Supercross, una prueba individual que combina disciplinas de carreras y acrobacias.

ssxtricky.ea.com



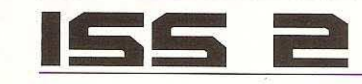
↑ **El airbag en la cabeza, un concepto revolucionario.**



↑ **Esta imágen procede de un vídeo del *Tokio Game Show* de primavera.**

DESARROLLADOR: **KONAMI** DISTRIBUIDOR: **KONAMI** FECHA DE LANZAMIENTO.: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

ISS 2



Aún no hay mucha información, pero *ISS* llegará a Xbox



CUANDO HAY MÁS de cinco millones de juegos con el nombre *ISS* vendidos en todo el mundo, es que alguna cosa estará haciendo bien Konami. Con los años, podría decirse que *ISS* se ha convertido en el mejor juego de fútbol en honrar a cualquier plataforma desde los gloriosos días de *Sensible Soccer* en el Commodore Amiga.

Los detalles sobre la versión Xbox están celosamente guardados en secreto. Entre los modos de juego encontraremos los de exhibición, liga, copa y liga master, con la inclusión de una opción de entrenamiento para perfeccionar la técnica.

Una de las más importantes mejoras en la serie para esta nueva generación se da en el motor de IA, que ha sido remozado para mejorar el estilo y originalidad de cada jugador. Al parecer es el apartado visual el que más se ha puesto al día con efectos detallados tales como fuegos artificiales, confeti y bengalas de humo con los que insuflar vida al estadio.

El presidente de *FIF Pro*, Gordon Taylor, no tuvo inconveniente en conceder los derechos a *ISS* de los nombres de los jugadores reales tras presenciar una demo.

Cada vez que aparece una entrega de *ISS*, Konami modifica la jugabilidad y cuela algunas nuevas características. Sean cuales sean estas innovaciones, los entusiastas del fútbol están de enhorabuena.

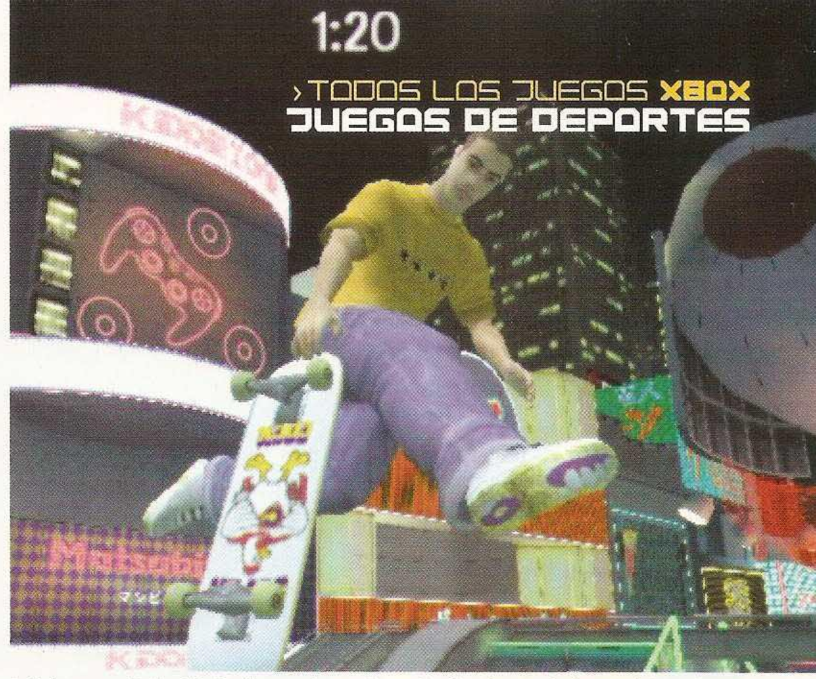
MALA LETRA

Antes de poder usar los nombres auténticos, en *ISS* la delantera de España estaba formada por Rahul y L. Enroque.

www.konami.co.jp



↑ Es lo bastante auténtico para la comunidad *skater*, pero accesible a todos los principiantes.



↑ Quienes estén familiarizados con los antiguos fondos de *Hawk* alucinarán con los nuevos.

DESARROLLADOR: **NEVERSOFT** EDITOR: **ACTIVISION** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **2**

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

El referente de los juegos de deportes extremos llega a Xbox con novedades

CUANDO *Tony Hawk's Pro Skater* apareció en PlayStation, el tipo que le daba nombre no era conocido más allá del mundillo del *skating*. Gracias al éxito de este juego y de su secuela, ahora es mundialmente famoso.

Pro Skater no era el primer juego basado en esta práctica, pero nunca antes había sido tan fácil y gratificante realizar piruetas. Las tareas y metas del juego también resultaban muy adictivas. La mayor diferencia entre *Pro Skater 3* y sus anteriores encarnaciones es que los entornos están mucho más concurridos y son mucho más interactivos. Mientras los jugadores ejecutan toda suerte de deslizadas con *nollies* 50/50, las calles estarán hasta los topes de peatones que se meten por en medio. Y no olvides estar al loro por si viene algún que otro coche.

Si bien la fórmula no ha variado gran cosa –patina a fin de ganar puntos y dinero para triunfar–, se han creado varias áreas nuevas en las que hacer el «Halcón» (*Hawk*), en lugares como Los Ángeles, Canadá, Tokio, Skater Island y París.

A muchos jugadores les basta con llevar al protagonista del juego, pero éste se encontrará acompañado de otros 11 profesionales de primera. Por si eso no bastara, las opciones de personalización permiten a los jugones crear un *skater* a medida, tatuajes incluidos.

En esencia, los chicos de Neversoft prometen más de la misma magia de Tony, sólo que los gráficos serán obviamente de impresión, el modo carrera será más grande y habrá más objetivos concretos para cada personaje. Sabia decisión.

BATIENDO RÉCORDS

Tony fue el primer *skater* en ejecutar un «900»: una rotación de dos vueltas y media en el aire.
www.activisiono2.com/tonyhawk



↑ Una de las grandes novedades es la inclusión de peatones. Un ejemplo.



↑ Se ha invertido un gran esfuerzo en construir un Mike realista, y ha valido la pena (captura de PS2).

DESARROLLADOR: **ATOMIC PLANET** DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Cuidado con tus orejas...

MIKE TYSON llegó por primera vez a las PlayStation americana en un juego que se lanzó en Europa con el nombre de *Prince Naseem Boxing*. En la revisión de Codemasters para Xbox, en cambio, *Naseem* sale perdiendo frente a *«Iron» Mike*.

Los jugadores pueden asumir el papel de Tyson y jugar desde un punto de vista en primera o tercera persona.

Sí que será posible, no obstante, observar el estropicio fisonómico con gran detalle cuando un pedazo de guante rojo se encuentre una carita suave. Atomic Planet ha creado un motor de daños faciales de gran realismo, que también se aprecia en la aparición del personaje de Tyson, una recreación muy impresionante.

Existen siete modos de juego, entre ellos, un modo de entrenamiento, uno arcade, uno para dos jugadores y el modo carrera.

Los jugadores también podrán crear hasta cuatro boxeadores y llevarlos a conseguir el cinturón de campeón, eligiendo atributos personales y físicos, la música de entrada, las provocaciones, los discursitos y los movimientos para noquear a los rivales. Los púgiles personalizados podrán asimismo birlar movimientos especiales a los adversarios derrotados, lo cual podría contribuir a peleas de dos jugadores muy animadas.

CUERDAS PARA RATO

Tyson ha combatido 52 veces, con 42 de sus 48 victorias solventadas por K.O.
www.codemastersusa.com/tyson »



↑ El modelado de la ropa del *snowboarder* es para quitarse el... gorrito de nieve.

DESARROLLADOR: **HOUSEMARQUE**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR**
MULTIJUGADOR: **4**

TRANSWORLD SNOWBOARDING

Montañas nevadas.



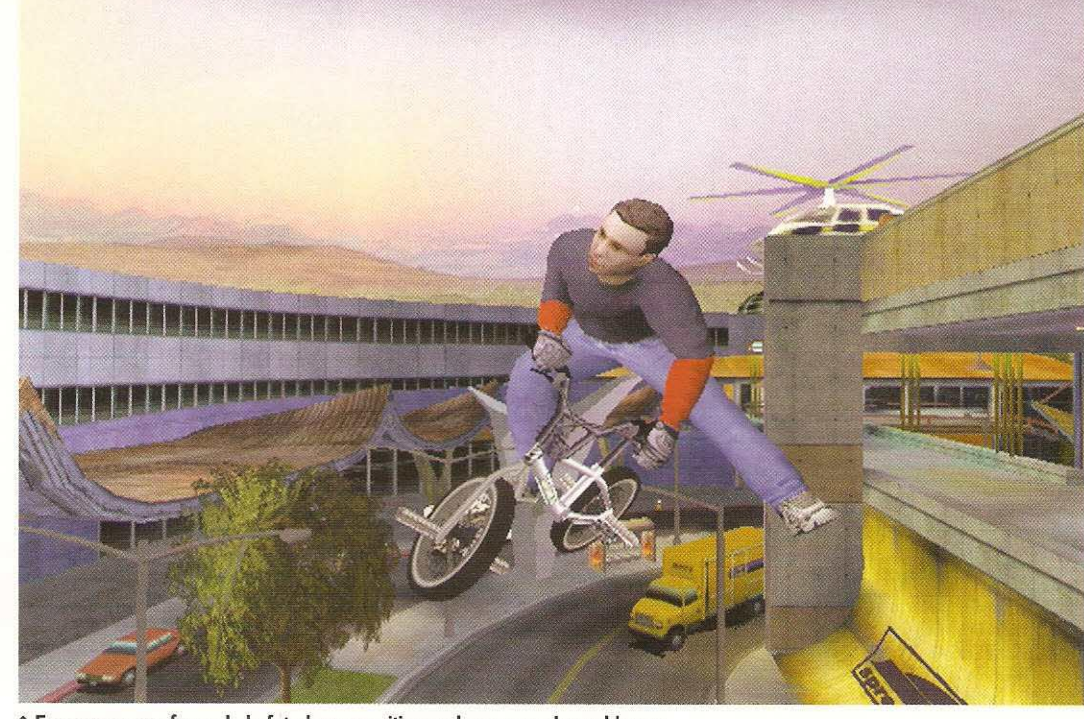
CON LA CONSIDERABLE difusión que está teniendo *AMPED: Freestyle Snowboarding* antes de su lanzamiento, puede que a *TransWorld Snowboarding* le cueste penetrar en el mercado de Xbox más de lo que en un principio había previsto. Sin embargo el juego apunta muy buenas maneras, con una gran variedad de modos con los que poner a prueba las habilidades del aspirante a *snowboarder*.

Hay que destacar la inclusión de un modo para cuatro jugadores para que los jugones más competitivos intenten minimizar las gestas de sus colegas en las preciosas cuestas, ambientadas en la mayoría de naciones que tengan nieve.

En el modo de un solo jugador, las pendientes están sembradas de reporteros gráficos al acecho de una oportunidad para inmortalizar al jugador en plena acrobacia. El honor de ser la estrella de portada virtual de la revista *TransWorld Snowboarding* espera a los más versados en las artes invernales.

¿NUNCA LA HABÍAS PENSADO?

Algunos científicos creen que no hay dos copos de nieve iguales; otros disienten por completo.
www.housemarque.fi



↑ Esperemos que fuera de la foto haya un sitio en el que caer sin problemas.

DESARROLLADOR: **Z-AXIS** DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Piruetas sobre dos ruedas y huesos rotos a tutiplén...



LOS JUEGOS de deportes extremos son ahora mismo un gran negocio, y la franquicia Dave *Mirra* forma parte del pelotón de cabeza. Las aventuras ciclísticas de Dave aparecerán en Xbox con dos de sus diez niveles exclusivos para esta consola.

Exclusivas o no, todas las áreas de juego son enormes, con zonas ocultas a las que sólo se accede realizando ciertas tareas o piruetas. Los niveles que hasta ahora están anunciados son *Woodward Camp, Train Yard* y *Devil's Peak*.

Si se incluyen todos los combos y modificaciones, las piruetas pasan de 1.500; una enorme cantidad que hará que los interesados en dominar un juego deban invertir muchísimo tiempo para aprendérselas.

Pero no todo es cuestión de profundizar a lo bestia. Como complemento al modo *ProQuest*, en el que debes desbancar a Mirra de su posición de número uno, existe una función para ponerse a jugar sin apenas preámbulos. Y es que a veces, lo que más apetece es ir sin más por ahí sin un objetivo acuciante o complicado.

Entre otras características destacan la elección de 14 *bikers* de verdad, patrocinadores como Adidas, que ofrecen premios, y la impresionante cifra de 13 modos multijugador. Sólo esto último ya podría hacer de *Dave Mirra* el juego de BMX de referencia para Xbox. Además, el completo editor de trazados también parece prometedor: más de 180 elementos de circuitos en un entorno de un total de nueve distintos.

Con un realismo que por lo visto tenía tanta importancia para los programadores como la jugabilidad y la profundidad, no es de extrañar que las animaciones de las caídas –la parte de soterrado masoquismo de cualquier buen juego de deportes de riesgo– vaya a ser lo más auténtica posible. Aunque para poder bizquear y hacer muecas de dolor deberás esperar hasta bien entrado el año.

¿DE VERAS?

A Dave Mirra, de 27 años, le gusta la comida italiana, y un coche lo tiró de su bici en 1993.
www.acclaimmaxsports.com



↑ Habrá oportunidades para marcarse piruetas mientras haces de detective.

DESARROLLADOR: **RADICAL ENTERTAINMENT** EDITOR: **THQ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE COMERCIALIZACIÓN: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **2**

DARK SUMMIT

Snowboard con trasfondo aventurero, donde la idea es llegar a la cima de la montaña y al fondo del misterio

DESCRITO como un juego de *snowboard* basado en misiones con un sólido argumento, la acción de *Dark Summit* tiene lugar en el Monte Garrick, una tranquila estación de esquí que nunca ha recibido bien a los *snowboarders*.

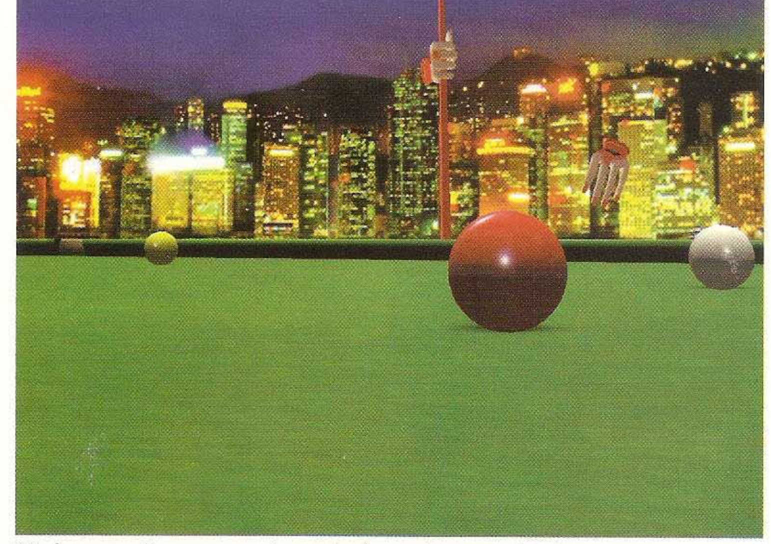
El jefe O'Leary, guardabosques del lugar, pretende alejarlos por completo de la montaña y su intento por descubrir los motivos del cierre, los jugadores acceden a nuevas áreas de la montaña conforme se acercan a la cima... y a la verdad.

Al principio del juego sólo está disponible una pequeña sección pero, a medida que van desbloqueando las 17 secciones, el juego muestra sus mejores cartas. Una vez abierto el camino a la cima, los jugadores podrán bajar por la montaña en un solo descenso, una opción que el equipo cree que durará casi 20 minutos.

Esparcidos por cada sección de la montaña habrá una serie de secretos que los jugadores pueden descubrir para mejorar las dotes para el *snowboard* de los personajes. Sólo explorando senderos y saltos ocultos los jugadores podrán hacerse con nuevos movimientos y completar ciertos objetivos a fin de franquear el Monte Garrick y destapar el oscuro secreto del Jefe O'Leary...

VETE DE ALTERNE

Hay seis *snowboarders* disponibles en un extenso modo multijugador.
www.thq.com/darksummit



↑ Se hace raro de ver, pero no hay mejor forma de representar al oponente.



↑ Uno de los escenarios más tradicionales de los muchos que se ofrecen en el juego.

DESARROLLADOR: **AWESOME DEVELOPMENTS** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002** MULTIJUGADOR: **2**

JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

Prepárate para armar el taco...



COMO PRIMER TÍTULO de *snooker* (una variedad de juego de billar) para Xbox, *Jimmy White's Cueball World* sienta un precedente. Hace gala de la física más realista jamás vista en un juego de *snooker*, haciendo que sea (aparentemente) tan difícil como el deporte en que se basa... a menos que seas tan bueno como el mismísimo Jim.

Aunque en la caja saldrá el nombre de Jimmy, la auténtica fuerza responsable del juego es Archer Maclean, creador de los anteriores títulos de la serie *White*. Amigo íntimo de White, Maclean también se defiende con soltura en el tapete.

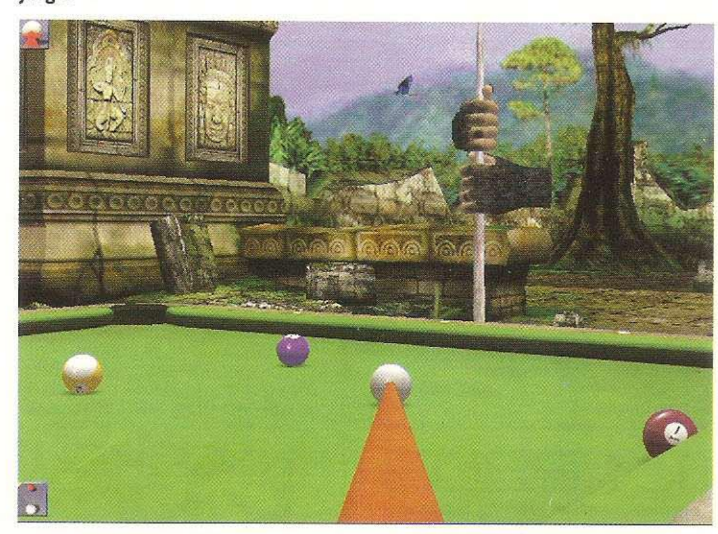
Las mesas no están ubicadas únicamente en salones de billar, sino que surgen en todas partes, desde islas desiertas a cementerios, en Stonehenge e incluso en un submarino, todo ello mostrado con profusión de detalles. El oponente está representado por dos manos animadas, cada una de las cuales se compone de más polígonos de los que se emplearon en la totalidad del *Cueball* de PlayStation.

Además de ser el juego de billar y *snooker* más realista hasta la fecha, *Cueball World* incluirá un amplio surtido de subjuegos. Disponibles para uno o dos jugadores, entre ellos se incluirán partidas contrarreloj con obstáculos de minigolf, lucha de pulgares y lanzamiento de dardos.

¿SALE JIMMY EN EL JUEGO?

Sí, aparece en la secuencia inicial, y pone la voz en *off*.

www.virgininteractive.co.uk



↑ Por muy bonitos que sean, es de esperar que los fondos no distraigan.



↑ A nivel gráfico, *TW Surf* va por buen camino. Crucemos los dedos para que podamos decir lo mismo del método de control.

DESARROLLADOR: **ANGEL STUDIOS** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

ATARI TRANSWORLD SURF

¿En la cresta de la ola o simple papel mojado?





AHORA QUE EXISTE una consola capaz de recrear con precisión el aspecto y comportamiento del agua, no es ninguna sorpresa ver juegos ambientados en el mar.

Como competencia directa de Kelly Slater y su *Pro Surfer*, llega *TransWorld Surf*, un juego respaldado por una revista puntera de deportes extremos con abundantes artículos sobre el surf de verdad.

Como suele ocurrir con casi todos los títulos extremos, el grueso del juego se centra en realizar piruetas, piruetas y más piruetas. Muchos de los movimientos son realistas, pero unos cuantos algo más emocionantes (e imposibles de ejecutar en la realidad) aderezan un poco el asunto. El realismo sólo llega hasta cierto punto para que la cosa sea divertida. También habrá misiones y tareas por completar. Hay un nivel en el que el jugador libera delfines atrapados en redes.

TransWorld Surf, que ya ha conseguido llamar la atención por sus excelentes gráficos, contará asimismo con fotógrafos virtuales, que tomarán fotos que se premiarán con bonificaciones si son lo bastante fardonas. Habrá que verlo.

ESO SÍ QUE ES TENER TABLAS

Los primeros surfistas fueron los polinesios, que sacaron sus tablas al pacífico allá por el año 1.500 A.C.

www.angelstudios.com/twsurf

»

DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002**
MULTIJUGADOR: **4**

NHL 2002

EN CUANTO A VELOCIDAD y competencia, el *hockey* sobre hielo es uno de los deportes más adecuados para su traslación a un videojuego. *NHL 2002* pretende continuar el linaje con cantidad de modos de juego y la acostumbrada licencia de lo más granado de la NHL (por no decir todo).

Como novedades destacan la opción «*EA Game Story*» –un seguimiento de eventos (un jugador con un *hat-trick*, tendencias en los partidos, etc.) detallado mediante transparencias, repeticiones y comentarios– y la «cámara de escapada», que amplía la acción cuando un jugador se va solo hacia la portería. Dado que este título significa la continuación de la más asentada de todas las franquicias de *hockey* sobre hielo, las expectativas son altas.

PARA QUEDARSE HELADO

El vehículo que rehace el firme de las pistas de hielo es de la marca Zamboni.
nhl2002.ea.com/en/Xbox

DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002**
MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

WORLD CUB 2002

COMO YA HICIERA aprovechando la celebración del anterior Mundial de Fútbol, EA Sports va a editar un título diferente de su clásica saga FIFA que tiene como finalidad recrear la emoción y el espectáculo del más importante torneo de este deporte.

El juego contará como cimentación técnica con el motor de juego de FIFA 2002, que además de aportar la calidad gráfica y las impecables animaciones ya inherentes a esta saga, incorporaba un nuevo sistema de pases que mejoraba notablemente la jugabilidad global, especialmente para los jugadores más habilidosos.

El juego incluirá diversos modos de juego (entrenamiento, exhibición...), pero el más destacado será el que nos permite tomar parte en la fase de clasificación para la Copa del Mundo, y una vez superada estos prolegómenos acceder al mundial en sí, para intentar ganar el codiciado trofeo. A nuestra disposición figura también una opción que nos permite crear nuestros propios jugadores, equipos y ligas.

A SU LADO

Los chicos de *Operación Triunfo* cantarán el himno de la selección española.
www.easports.com

DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002**
MULTIJUGADOR: **4**

NBA INSIDE DRIVE 2002

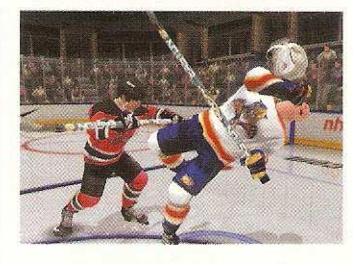
ANTE LA DISYUNTIVA de apostar por el espectáculo o por la simulación pura y dura, los creadores de este juego han inclinado la balanza hacia la primera opción.

De hecho el juego utiliza un método de control tan sencillo que, además de la palanca de dirección, sólo necesitamos dos botones más para ejecutar todos los movimientos, pases y tiros que *NBA Inside Drive* 2002 pone a nuestra disposición.

El juego cuenta con las licencias oficiales necesarias para que todos los nombres de los equipos y jugadores reales de la NBA figuren en el juego, y ello conlleva que tanto Michael Jordan como Pau Gasol, por citar dos ejemplos significativos, estén presentes. Y, no sólo eso, sino que se han utilizado sofisticadas técnicas para conseguir que los rostros de los jugadores virtuales sean lo más parecidos a los de los jugadores reales.

HASTA EL ÚLTIMO DETALLE

Los estadios, las tácticas de juego e incluso las músicas que animan a cada equipo han sido reproducidas fielmente.
www.xbox.com



DESARROLLADOR: **BLACK BOX** EDITOR: **MIDWAY** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002**
MULTIJUGADOR: **4**

NHL HITZ 2002

AL IGUAL QUE SU HERMANO espiritual, *NFL Blitz*, *NHL Hitz* pone el realismo fuera de juego y lo sustituye con pura acción arcade.

Tras años de sufrir públicos no reales, una multitud interactiva y totalmente 3D debería representar un mayor cambio que cualquier otra de las mejoras. Los hinchas de mal genio aporrean el cristal e incluso se van de los partidos flojos, contribuyendo a un ambiente ya de por sí alterado.

Tal vez no ofrezca la duradera experiencia de otros títulos de la NHL, pero si buscas emoción en estado puro, *Hitz* puede ser tu juego.

DAME UNA PISTA

Habrá pistas secretas de temática fantástica esperando a que las desbloquees.
www.nhlhitz.midway.com

DESARROLLADOR: **PACIFIC COAST** EDITOR: **THQ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002**
MULTIJUGADOR: **2**

MX 2002 FEAT: RICKY CARMICHAEL

EN ESTOS MOMENTOS, *Excite Bike*, de Nintendo, está considerado el mejor juego de motocross disponible, pero THQ se está esmerando para colocar a su *Ricky Carmichael* al frente de este género particular de las carreras.

Además de carreras puras y duras por un tubo a lo largo de 22 pistas, se incluirán otros modos, como uno de acrobacias que permite a los jugadores sacar partido al sistema de combos de piruetas que contiene los movimientos característicos de *Carmichael* y varios de sus rivales.

También hay planeados algunos circuitos exclusivos para Xbox, amén de seis diferentes modos multijugador.

ABUSÓN

En 1988 Ricky ganó todas la carreras de la serie de 125 cc de Supercross.
www.thq.co./mx2002

DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002**
MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

KNOCKOUT KINGS 2002

CADA NUEVA ENTREGA de la serie *Knockout Kings* ha superado a su predecesora, y no hay razón para creer que eso no vaya a ocurrir también con el debut del juego en Xbox. Aunque todavía no se ha confirmado ningún detalle concreto, una de las características de los juegos de EA Sports, y de *Knockout Kings* en particular, es que en las nuevas ediciones, más que revisar las fórmulas, lo que se hace es depurarlas.

Para su presentación en Xbox, podemos esperar retoques en la jugabilidad que saquen provecho al controlador, así como los habituales modos de carrera, exhibición y combate único.

Y, por supuesto, si el juego no es el título más logrado a nivel gráfico de la historia, supondrá una cierta decepción.

DE AHÍ EL NOMBRE DE ROCKY

Pinturas murales del año 4000 A.C. demuestran la popularidad de la que ya entonces gozaba el boxeo.
www.easports.com

DESARROLLADOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

DEL MISMO MODO que la leyenda del *skateboard* Tony Hawk no tiene parangón, Mat Hoffman es el rey de su deporte. Los juegos de BMX aprobados por Hoffman ya han recibido grandes elogios en varios otros formatos, sobre todo en PS2.

Con nuevos ciclistas, *Pro BMX 2* toma como punto de partida los movimientos característicos y los modos de juego que hicieron del original un éxito. Ahora, los jugadores podrán efectuar cientos de piruetas en trazados callejeros, verticales y de saltos.

Además, teniendo en cuenta que un nuevo desarrollador ha tomado las riendas de Hawk, Hoffman tiene todos los números para convertirse en un nombre tan archifamoso como su colega *skateboarder*.

EASY RIDER

La práctica de la BMX se inició en California a principios de los años setenta.
www.activision02.com

DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

NBA LIVE 2002

LA EDICIÓN DE *NBA LIVE 2002* para Xbox supondrá otro paso adelante para una de las más importantes franquicias de EA Sports. Hay abundantes ligas y modos de juego, y aquellos que busquen un respiro de tanta acción en la cancha, pueden meditar largo y tendido sobre qué rodilleras y cinta para la cabeza lucirán en el siguiente encuentro gracias a las exhaustivas opciones de la creación de jugadores.

Además, la leyenda del baloncesto, Michael Jordan, podrá enfrentarse a los grandes de diferentes épocas. *Air*, y todos los demás profesionales recreados para el juego, nunca habrán tenido mejor aspecto.

EL REY DE LOS PUNTOS

Es Kareem Abdul-Jabbar, con la estratosférica cifra de 38.387.
www.nbalive2002.ea.com/Xbox

CONCURSO



GANA UNA CONSOLA XBOX CON CUATRO JUEGOS ESPECTACULARES!

La Revista Oficial Xbox Edición Española, en asociación con Microsoft, te da la oportunidad de ganar una consola Xbox. Y para que no tardes ni un minuto en empezar a jugar, a los tres ganadores de la nueva consola les regalaremos cuatro juegos espectaculares para que empiece a disfrutar de todas las posibilidades de Xbox: *Project Gotham Racing, Halo, Oddworld: Munch's Oddysee y Dead or Alive 3.*

¿COMO PUEDES CONSEGUIRLAS? Para participar en el sorteo de una consola Xbox con los juegos *Project Gotham Racing, Halo, Oddworld: Munch's Oddysee y Dead or Alive 3* envia el siguiente cupón con tus datos personales y señalando la respuesta correcta a las preguntas antes del 20 de marzo. Los nombres de los tres ganadores saldrán publicados en el número 3 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

¿Cuál es la velocidad del procesador de Intel de Xbox?

a) 233MHz b) 733MHz c) 433MHz

¿Qué capacidad de almacenamiento tiene el disco duro de Xbox?

a) 8 GB b) 4 GB c) 2 GB

¿Cómo se llama el cable que sirve para conectar hasta 12 consolas Xbox a través de una red LAN?

a) ConnectiX b) X-Line c) X-Link

¿Cuál es la resolución máxima que Xbox puede mostrar en pantalla?

a) 640 x 480 b) 1920 x 1080 c) 800 x 600

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico: ....

☐ Si no quiere recibir información periódica, por favor marque con una X el recuadro





PLATAFORMAS Y JUEGOS DE ROL

GALLEON

DESARROLLADOR: **CONFOUNDING FACTOR** EDITOR: **INTERPLAY** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002** MULTIJUGADOR: **NO**

Los creadores de *Tomb Raider* debutan en Xbox con una nueva idea.

en el VÍDEO

Liderados por Toby Gard, el hombre que ideó a Lara Croft y *Tomb Raider*, *Confounding Factor* ha invertido tres años de trabajo en lo que se espera que sea el último bombazo en juegos de aventuras.

Alejándose de las famosas curvas de Lara Croft, el héroe de *Galleon* es el capitán Rhama Sabrier, un agraciado aventurero. Mientras pasaba el rato en el puerto de *Akbah*, un curandero del lugar tropieza con un barco fantasma que contiene un cargamento secreto. El curandero no tiene ni idea de la procedencia del barco, así que pide ayuda a Rhama y su tripulación. Y así da inicio esta aventura en tercera persona.

Ambientada en seis islas de espléndido diseño, los jugadores deberán hacer uso de cada una de las habilidades de Rhama para recorrer los numerosas entornos que *Galleon* presenta. Cada isla alberga diferentes pistas sobre el misterioso navío y están infestadas de trampas, mazmorras y algunos de los monstruos más grandes que nunca se han visto. Habrá asimismo multitud de personajes muy logrados con los que encontrarse e interactuar.

Gracias al uso del motor de juego propio de *Confounding Factor* (creado especialmente para adaptarse a la visión de Gard) los personajes podrán realizar diversas y fluidas acciones, como saltar, trepar, nadar y balancearse. Rhama podrá asimismo solicitar la ayuda de otros dos personajes por el camino: Faith y Mihoko. Faith es una joven e idealista estudiante experta en las artes curativas, mientras que Mihoko es un poderoso luchador. Muchos de los niveles requieren la estrecha cooperación de los tres para alcanzar los complicados objetivos del juego.

La idea de *Confounding Factor* es crear un juego de acción con connotaciones épicas. Con Guard al timón, podría tratarse de algo muy especial.

GARD DICE

«Queremos superar lo que pasaba en *Tomb Raider* en todos los aspectos posibles.» **www.confounding-factor.com** »



↑ Una muestra de la versión de Dreamcast.

DESARROLLADOR: **SEGA** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO:**POR CONFIRMAR**

SHENMUE II

El revolucionario RPG llega a Xbox.

SHENMUE fue aclamado como uno de los juegos más realistas jamás creados para Dreamcast. La esperadísima secuela promete aún más en cuanto a verosimilitud, permitiendo al jugador interactuar con todo lo que aparece en pantalla. En *Shenmue II*, Ryo Hazuki, nacido en Japón y maestro en las artes marciales, llega a Hong Kong para proseguir su misión de vengar el asesinato de su padre.

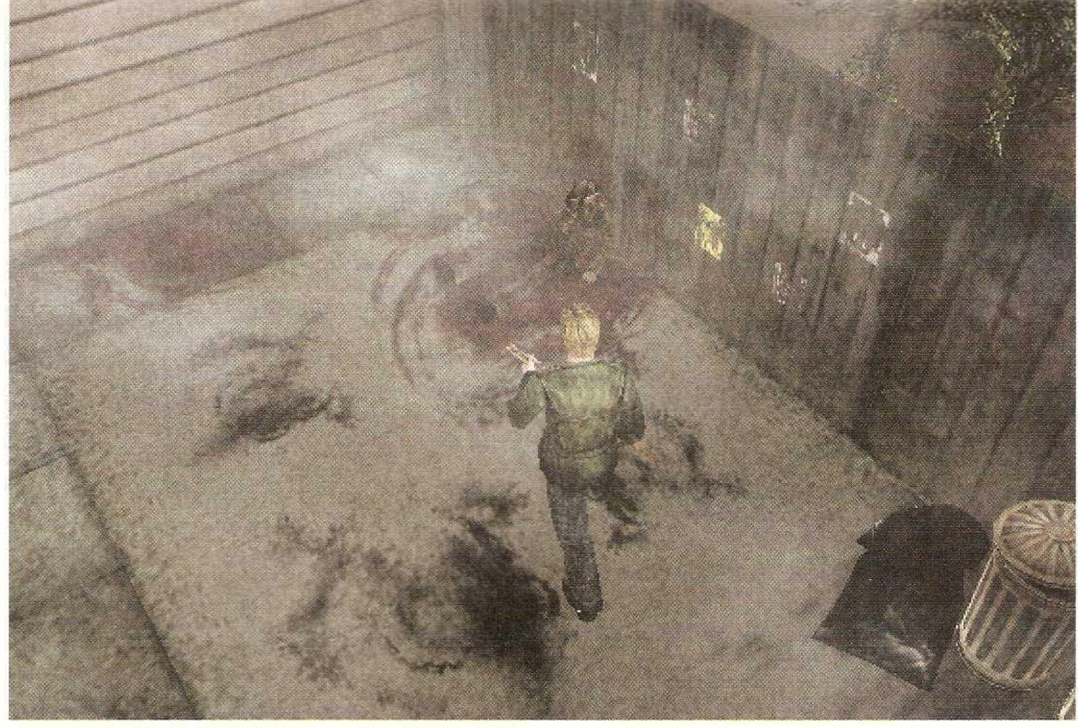
Ambientado también en Kowloon y Guilin, la acción volverá a presentar avanzadas tecnologías de control de climatología y tiempo, ofreciendo un mundo en tiempo real con cielos 3D en movimiento y un terreno y una vegetación cambiantes.

Se ha implementado un nuevo sistema de navegación que permite a los jugadores estar al corriente de lo relativo a su odisea con mayor facilidad. Dicho sistema indicará en un mapa la localización actual del jugador y marcará las áreas visitadas.

Sega espera que la jugabilidad dure más de 20 horas. Con nuevos enemigos y personajes con los que interactuar cada vez que se empieza una nueva partida, cada experiencia será distinta a la anterior.

¿YU QUÉ?

Yu Suzuki es la respuesta de Sega al maestro Shigeru Miyamoto de Nintendo.
www.sega.co.jp



↑ Con su atmósfera genuinamente angustiosa, *Silent Hill 2* no es un título para jugar a solas...

DESARROLLADOR: **KONAMI** DISTRIBUIDOR: **KONAMI** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **NO**

SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS

El retorno al pueblo olvidado de Dios produce inquietantes hallazgos...

SIN DUDA, *Silent Hill* para PlayStation fue una de la experiencias más intensas que hayan existido en el mundo de los videojuegos. Olvídate de *Resident Evil* y de cómo te hizo brincar cuando unos perros rabiosos irrumpían a través de una ventana: *Silent Hill* y su secuela son una propuesta bastante más perturbadora.

El juego original contaba la historia de los esfuerzos de un padre por encontrar a su hija, quien desapareció tras un accidente de carretera en el escalofriante pueblo de Silent Hill. Para la secuela, Konami ha aportado un elenco y un argumento totalmente nuevos, en lugar de continuar la historia allí donde el primer juego concluyó de forma tan memorable.

Esta vez, la historia sigue a John Sunderland, cuya esposa falleció tres años antes. Sunderland tiene problemas para rehacer su vida y se halla en una profunda depresión cuando recibe una carta de su mujer Mary. En ella le dice que le espera en Silent Hill. Pese a las evidentes dudas sobre su autenticidad, Sunderland hace las maletas y se dirige a Silent Hill para averiguar la verdad que se esconde tras la misteriosa misiva.

La adaptación para Xbox es una versión mejorada de PS2. En estos momentos se cree que aparecerá con pequeños retoques y ligeros cambios respecto a la versión original, además de las inevitables mejoras gráficas que posibilitará el hardware de la Xbox.

ABRIENDO PUERTAS

El acceso a lugares cerrados en el *Silent Hill* original revelará oscuros secretos...
www.konami.co.jp



↑ Angela, una chica con un misterioso pasado.

↑ Bethesda tiene experiencia como para producir un buen RPG para Xbox.

DESARROLLADOR: **BETHESDA SOFTWORKS** EDITOR: **EON DIGITAL** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **1**

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Como se trata de uno de los primeros RPG de la consola, podría sentar un precedente de impresión.

LA SERIE *Elder Scrolls*, que incluye los títulos *Arena* y *Daggerfall* para PC, está a punto de sufrir su mayor actualización hasta la fecha. Esta tercera versión de la serie de juegos de rol recibió mucha atención en la última *Electronic Entertainment Expo* de Los Ángeles gracias a su minuciosidad de detalles y sus proporciones épicas.

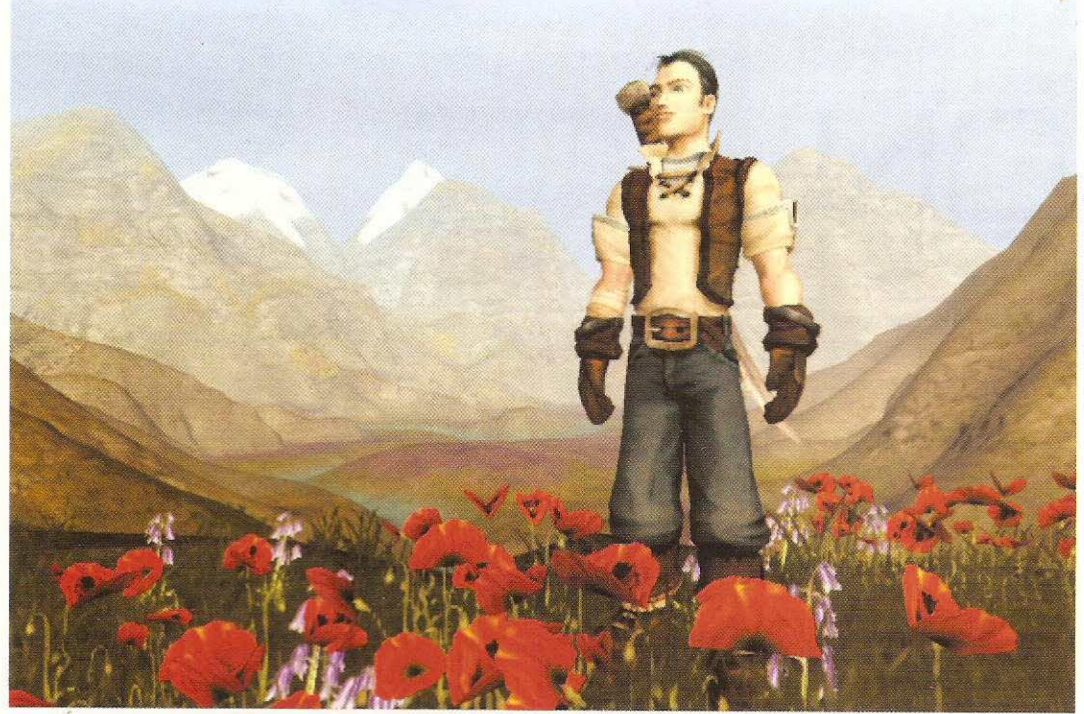
Como suele pasar en los RPG, los jugadores se imbuyen en el papel de un elegido, presagiado por los profetas como el extranjero que vendría a salvar su tierra. La tarea del elegido es la de librar a la Tierra de una epidemia, llamada la Plaga, que ha paralizado la tranquila provincia de Morrowind. Durante el transcurso del viaje habrá varias clases distintas de personajes con las que interactuar, entre ellos luchadores, magos y ladrones.

La inmensidad de *Elder Scrolls III* es alucinante, y hay varias formas diferentes de que el jugador intente salvar Morrowind. Todas las decisiones afectan al argumento resultante.

Bethesda ha puesto sus cartas sobre la mesa al asegurar que el juego presentará más de 2.000 horas de jugabilidad no lineal. Y eso, es mucho juego.

ENTRE BASTIDORES

Bethesda es responsable de *Echelon* y *Sea Dogs*, entre otros títulos.
www.elderscrolls.com


↑ Sí, es una captura de pantalla del motor de juego.

DESARROLLADOR: **BIG BLUE BOX** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **1**

PROJECT EGO

Hay juegos que afirman ser «la historia de tu vida». Y aquí, por una vez, es verdad.



CON PETER MOLYNEUX trabajando desde la sombra, *Big Blue Box* se encuentra en proceso de desarrollar su primer juego, *Project Ego*. Algo así como un RPG con aire japonés, pero distinto... Los jugadores crean un personaje y lo guían desde la infancia hasta la vejez. A medida que madura, el objetivo es convertir al jovencito inexperto en el ser más poderoso del mundo, por las buenas o las malas.

Al igual que en el juego de Molyneux para PC *Black & White*, los jugadores deberán decidir qué rumbo eligen. La opción entre el bien y el mal siempre está abierta y, al contrario que en juegos con los tradicionales argumentos que se bifurcan (que siempre prometen libertad, pero pocas veces lo cumplen), los jugadores siempre tienen la posibilidad de reaccionar a las situaciones de la forma que crean apropiada.

Éste podría ser el primer título en presentar un personaje que envejece según avanza el juego, en vez de pasar de la juventud a la madurez (como en *Zelda*, por ejemplo). Para cuando tu personaje llegue a la madurez, su aspecto estará definido por la frecuencia con que haya hecho ejercicio, los actos que haya llevado a cabo en el juego e incluso el tiempo que se haya pasado tomando el sol virtual. Si quieres estar cachas y moreno a los 30, vas a tener que moverte un poco. Esta característica no es una cuestión meramente estética ya que la forma en que los personajes no controlados por los jugadores reaccionen ante tu protagonista dependerá de la apariencia que éste tenga (la única decisión inicial que se les presenta a los jugadores es de qué sexo va a ser su personaje). Si tu personaje está cubierto de tatuajes faciales de mala pinta, por ejemplo, los aldeanos no serán ni mucho menos tan amables como se mostrarían ante un héroe agradable y guapetón.

Si *Project Ego* cumple con lo que promete, es probable que sea una referencia para futuros juegos, y entrará a formar parte del pedestal que ocupan títulos como *Mario 64* e incluso *Populous*.

HACERSE UN NOMBRE

Project Ego se conocía al principio como *Heroes*, y luego como *Fable* (fábula).
www.bigbluebox.com


↑ **Los descomunales y preciosos mundos de *Rayman* pueden ser perfectos para partidas deathmatch.**

DESARROLLADOR: **UBI SOFT** DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

RAYMAN M

Nuevo rumbo para una de las estrellas de las plataformas.

LAS PERIPECIAS de *Rayman* suelen asociarse a plataformas y saltos calculados con tino, pero *Rayman M* es un juego de acción multijugador.

Basado en los entornos que vimos en *Rayman 2*, unos personajes ya consolidados –como Ly, el hada, y los Globox– se unen a Rayman para participar en dos tipos de acción en plan dibujos animados. Al igual que en *Mad Dash Racing*, los jugadores compiten entre sí en una carrera a pie y deben atravesar numerosos obstáculos en un intento por asegurarse el primer lugar. Los 12 trazados se basan en sitios conocidos del universo de *Rayman*, diseñados con atajos, rutas alternativas y trampas.

En el modo *shooting*, los jugadores deben recoger «lums», las clásicas fichas de *Rayman*. Una vez más, las 12 arenas están repletas de trampas y obstáculos para que este modo a lo *deathmatch* sea más interesante.

TRASTRUEQUE DE PALABRAS

Man Ray fue un fotógrafo que se interesó en el dadaísmo y el surrealismo.
www.ubisoft.com

DESARROLLADOR: **ARGONAUT** DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **NO**

MALICE: KAT'S TALE

El juego que exhibió la potencia de Xbox en la presentación en público de la máquina en el CES del año pasado.

DESCRITO como un mito sombrío y cómico de la era moderna, *Malice:* está libremente inspirado en el libro *Alicia en el País de las Maravillas*, de Lewis Carroll. El personaje principal también parece una chiquilla inocente, pero las cosas empiezan a ir mal cuando por accidente libera a un arcaico demonio del fuego.

La jugabilidad presenta así una trama impulsada por personajes que gira en torno a los esfuerzos de la chica por localizar al espantoso demonio, llamado Malice Incarnate.

Tal como muestra la captura de pantalla, el detalle del juego es más que impresionante: merece la pena echar un buen vistazo al arma preferida de la heroína, el gigantesco Martillo Mecánico. Entre las demás armas encontramos la Maza de Bastos y el Diapasón Cuántico.

Los entornos del juego son igual de espectaculares. A medida que la niña complete su periplo, viajará a través del Reino de *Glowurm*, la Fuente de las Lágrimas, el Laberinto Mecánico y el nido del Cuervo Asesino. Además de las armas se puede recurrir a la magia, y conforme avanza el juego la chica va creciendo y tiene que pasar por diversas encarnaciones hasta convertirse en una diosa. Sólo en el nivel de deidad podrá matar a Malice. Hablando claro, *Malice* tiene una pinta estupenda.

NO TAN MONOS

Argonaut es también responsable del muy siniestro *Alien Resurrection* de PlayStation. **www.argonaut.com/malice**


↑ **Esos brazos deben de tener los músculos más fuertes de la historia de los videojuegos.**

DESARROLLADOR: **BLITZ GAMES** EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4**

FUZION FRENZY

Uno de los juegos más divertidos.



DISEÑADO como un divertimento para cuatro jugadores aporreando botones, *Fusión Frenzy* se compone de un «futurista» juego callejero y de 45 minijuegos.

Cada jugador empieza con un número de cristales, que se usan como moneda para apuestas. Cuando el juego da comienzo, los jugadores deben recoger los cristales de su propio color y llevarlos de vuelta a su portería; cuantos más cristales acumulen, mayor será la bonificación.

Pero no es tan fácil porque los otros jugadores pueden robar los cristales y llevárselos a su propia portería. Después, el juego pasa a uno de los 45 minijuegos, donde se pueden ganar más cristales. Un claro ejemplo son las carreras en botes de goma, el juego a lo «el último que quede gana» en unas bolas de acero que recubren el cuerpo, un juego en plan *Tron* con unas motos que crean muros con los que cargarse a los demás, y un simple festival de machacar botones para aplastar cuantos más bichos mejor.

El «juego para fiestas o reuniones» es un género complicado de abordar –y aún más difícil de bordar–, pero Blitz parece haber dado en el clavo. Está claro que *Fusión Frenzy* hará vender más segundos, terceros y cuartos controladores que ningún otro juego.

JUEGO DE COMPAÑÍA

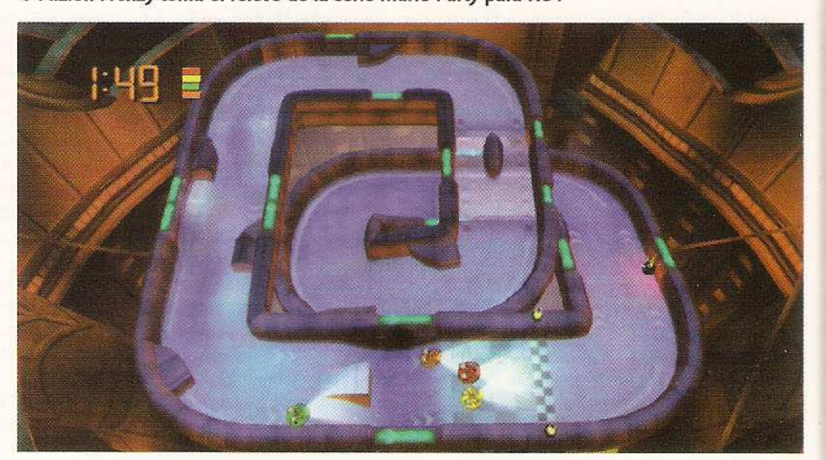
Se prevé que este juego acompañe el lanzamiento de Xbox en Japón, EE.UU. y Europa. **www.blitzgames.co.uk/games**



↑ ***Fuzion Frenzy*** **toma el relevo de la serie** ***Mario Party*** **para N64**



↑ **El escenario del tablero de juego principal es un paisaje urbano y futurista.**



↑ **Son los simples conceptos de las partes los que hacen del todo algo tan irresistible.**

DESARROLLADOR: **MEDIA VISION** DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

NEZMIX

¿Quién se ha llevado mi queso?.



↑ **Con un aspecto prometedor,** ***Nezmix*** **podría ser el juego predilecto de los mordedores de tobillos.**



A PESAR DE que lo que se mostró en el *Tokio Game Show* era una versión muy preliminar, *Nezmix* ya evidencia algunas ideas novedosas.

La premisa es sencilla: los jugadores adoptan el papel de cabecilla de una banda de ratones que debe rechazar a grupos rivales para mantener su posición de superioridad en una gran casa. Recorriendo la morada a medio palmo del suelo –desde donde los objetos cotidianos se ven inmensos, claro– la banda tiene una serie de habitaciones por las que puede perseguir a los roedores enemigos. En vez de que la totalidad de la casa (cuyas dimensiones se prevén enormes) esté siempre abierta a la exploración libre, lo que pasará es que la elección de sala y camino que haga el jugador accionará un suceso de los que hay preparados. Cada estancia presentará puzzles.

A fin de mitigar parte de la confusión que puede producirse a raíz de corretear por ahí a la altura de un tobillo, habrá una opción que permitirá obtener una mejor perspectiva del entorno.

Nezmix se asemeja mucho a las películas de *Stuart Little*. Puede que sea apropiado para los peques de la casa, con la simplicidad de su historia y sus gráficos tan «cucos», pero tal vez acabe siendo además muy divertido.

DE OTRO PELAJE

Para crear unos ratones realistas, Media Vision usa un «sombreado de piel» de invención propia. **www.xbox.jp**



↑ En el juego, el Pato Lucas vuelve a interpretar a su personaje *Duck Dodgers*.

DESARROLLADOR: **WARTHOG** EDITOR: **INFOGRAMES** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **4**

LOONS: THE FIGHT FOR FAME

Un grupo de personajes más entrañable y longevo de los dibujos animados se reúne en un juego para amigote.

PRESENTADO como un *beat-'em-up* de acción con un enfoque a lo *party game*, *Loons - The Fight For Fame* nos trae algunos de los más legendarios personajes de los dibujos animados en una movidita experiencia multijugador.

Bugs Bunny, el Pato Lucas, Silvestre y el Taz adoptan los papeles de los personajes principales. Cada uno hace todo aquello por lo que es famoso en las series de dibujos animados.

Durante cada juego –de bulliciosa temática–, hasta cuatro participantes pueden emplear todos los trucos posibles marca *Acme* para imponerse y acabar convertidos en la estrella número uno del espectáculo. Si un ítem ha aparecido en alguno de los cortos para TV, lo más probable es que salga en el juego. Tartas, yunques que caen, tormentas instantáneas y dinamita TNT están a disposición del jugador.

En las partidas habrá que anular al enemigo haciéndolo todo mejor que él: bailar, actuar, pelear y arrinconarlo en el fondo del escenario en una serie de platós de película interactivos.

Cada escenario incluirá también minijuegos entre bastidores que permitirán a los jugadores retirarse de la acción principal si la cosa se acalora demasiado.

Warthog está ingeniando un *Loonyverso* de espíritu cien por cien dibujo animado con todas las herramientas que provee Xbox. Puede que los cortos en los que se basa este juego estuvieran dibujados a lápiz y tinta, pero para recrear la magia de los *Looney Tunes* se necesitan cosas como iluminación dinámica, deformación de personajes y efectos de partículas. O sea, tecnología...

¡EXÍTEN!

Un «loon», o somojurgo, es un ave parecida a los patos y las ocas que se considera especial en EE.UU. **www.warthog.co.uk**



DESARROLLADOR: **PRESTO STUDIO** DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT** FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **NO**

MYST III: EXILE

La saga continúa...

DESDE QUE APARECIÓ en 1993, *Myst* y su secuela *Riven* han vendido entre los dos más de nueve millones de copias. Eso sitúa a *Myst* como uno de los juegos de PC más vendidos de la historia. Estos títulos son aventuras con una fuerte presencia de puzzles, gráficos suntuosos y ritmo deliberadamente lento. *Myst III: Exile* no es ninguna excepción, y sus paisajes de fantasía consumen tanta memoria que la versión que se propuso para PS2 se quedó en agua de borrajas en beneficio de otra para la mayor potencia de Xbox.

La trama retoma la historia desarrollada en *Myst* y *Riven*, pero no es necesario haber jugado a ambos o siquiera a alguno para sacarle el máximo partido a *Exile*. El jugador se ve atrapado en una época misteriosa y debe explorar el entorno mientras resuelve puzzles y va arrojando luz de forma gradual sobre el enigmático argumento.

Exile es como una rareza de innegables encantos.

ERA JOVEN. NECESITABA EL TRABAJO

Un habitual del terror como Brad Dourif interpreta al villano Saavedro en las partes de acción real. **www.myst3.com** »

DESARROLLADOR: **UNIVERSAL INTERACTIVE** DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
FECHA DE LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Acompaña a Frodo en la pimera parte de su aventura.

DE LOS DIVERSOS juegos basados en El Señor de los Anillos en los que diversas productoras se hayan trabajando en este momento, este que nos presentará Universal está inspirado en la primer parte de la trilogía de las novelas escritas por Tolkien.

Se trata de un juego RPG con abundantes elementos de acción que nos dará la oportunidad de vivir el inicio del viaje de Frodo Bolsón hacia Mordor con la finalidad de destruir el Anillo Único antes de que caiga en las manos de Sauron.

En este juego podremos controlar a tres de los más carismáticos personajes de la novela: Frodo, Gandalf y Aragorn. Con ellos recorremos los ocho niveles que componen el universo del juego, y nuestro cometido principal consistirá en resolver puzzles y combatir contra los enemigos. Como es de esperar, a lo largo de nuestra aventura visitaremos algunos de los lugares más conocidos de la Tierra Media y mantendremos contacto con buena parte de los personajes de la novela, como los Jinetes Negros, Saruman o Galadriel.

TODO UN BEST-SELLER

Las novelas de Tolkien continúan vendiéndose por millares. **www.lotr.com**



↑ Toda la imaginación del mundo del Tolkien se está trasladando al juego.

DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS** DISTRIBUIDOR: **POR CONFIRMAR**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR** MULTIJUGADOR: **NO**

SHREK

Un ogro verde y grandote espera romper con aquella regla no escrita que dicta que de una buena peli no sale un buen juego.



LA PELÍCULA de animación *Shrek* ha tenido un éxito tremendo, y en este juego de plataformas Shrek debe rescatar a Burro, a quien ha dejado atrapado en el espejo mágico el malvado hechicero Merlín.

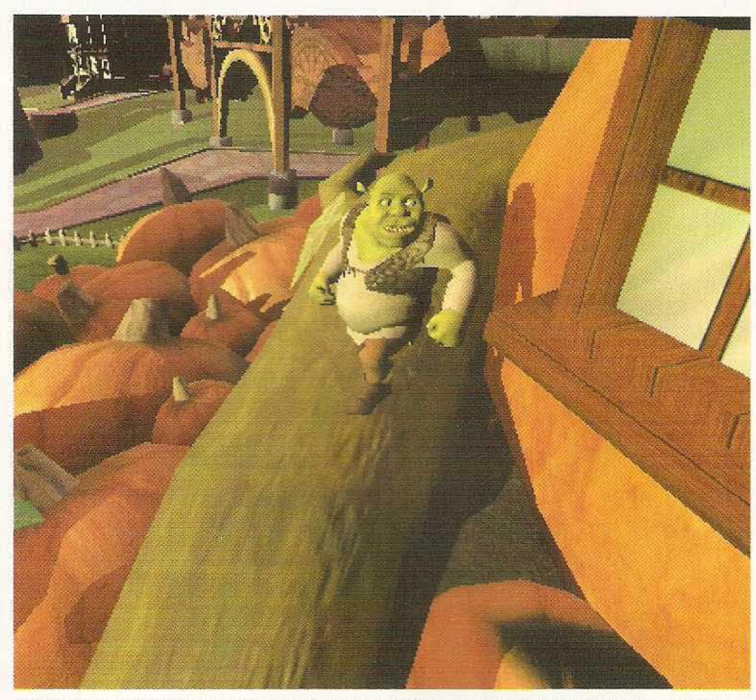
La acción se desarrolla en ocho entornos no vistos en la película en los que Shrek tendrá que realizar seis tareas para poder pasar al siguiente. Al completar las misiones extras se accederá a secretos ocultos y modos de trucos para cada mundo.

Se presentará a nuevos personajes pero, durante su viaje, los jugadores también encontrarán algunas caras familiares. Por desgracia, para cuando nuestro ogro tope con todos ellos, Merlín ya los habrá poseído.

Como suele ocurrir con los juegos sobre películas, éste es más un juego basado en su mundo que una adaptación fotograma a fotograma, pero la autenticidad parece estar en lo más alto de la lista de prioridades de *Digital Illusions*. Las primeras capturas de pantalla muestran unos mundos muy similares a los de la película, y el mismo Shrek tiene un aspecto genial.

DOBLETE DE DOBLADORES

Mike Myers en el original, y el moreno de Cruz y Raya en España, prestaron su voz al Shrek de la película, pero del juego aún no se sabe nada.
www.shrekgame.com



↑ ***Shrek* no es una recreación directa de la película, así que salen muchos escenarios nuevos.**



↑ **Shrek tendrá la habilidad –como en la película– de soltar flatulencias a voluntad.**



↑ **El juego incorpora una considerable cantidad de extras que no estaban en la película.**

DESARROLLADOR: **WIDE GAMES** EDITOR: **CODEMASTERS** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **VERANO 2002** MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**

PRISONER OF WAR

Un estupenda oportunidad para emular a Steve McQueen escapando de un campo de prisioneros.

DESARROLLADO por Wide Games, *Prisoner of War* es un intento prometedor de recrear los heroicos intentos de los prisioneros aliados de escapar de los campos de confinamiento de los nazis, tal y como el cine nos ha mostrado en más de una ocasión.

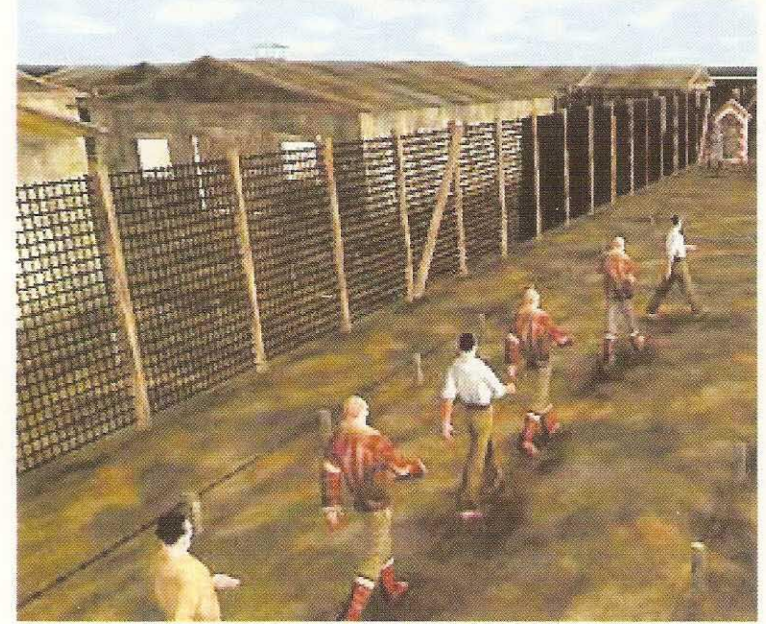
El juego nos traslada a 1941 en plena Segunda Guerra Mundial, y nos ofrece la oportunidad de fugarnos de cuatro campos de prisioneros diferentes: *Salonika*, *Stalag Luft I*, *Stalag Luft III* y el famoso castillo de *Colditz*.

Bajo nuestro control estarán cuatro prisioneros aliados de diversas nacionalidades (inglesa, francesa, alemana y americana), cada uno con sus propias habilidades y características, entre las que destacan las habilidades físicas, lingüísticas o, simplemente, una elevada pericia en el arte del robo y el espionaje.

El juego ha sido diseñado haciendo uso de un potente motor gráfico 3D, que ha permitido a sus creadores crear unos campos de prisioneros con un nivel de detalle y realismo francamente impresionantes.

LA GRAN EVASIÓN

Steve McQueen consiguió una de sus mejores interpretaciones en esta legendaria película.
www.codemasters.com rdx

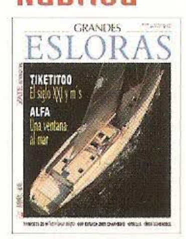


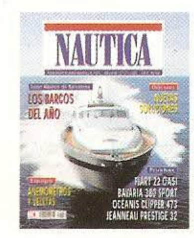
↑ **Escapar del campo de prisioneros de los nazis no será tarea fácil.**



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Naútica









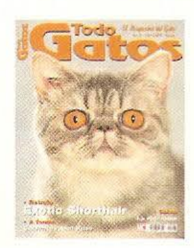


Salud



Animales

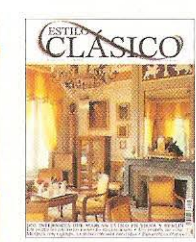






Decoración



Ciencia



Música









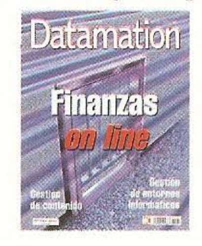


Entretenimiento





T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)







Creatividad Digital



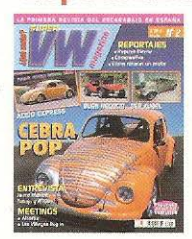




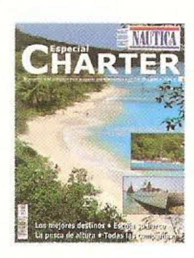
Tuning



Especiales

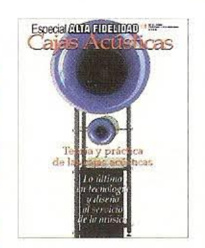


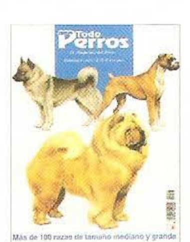




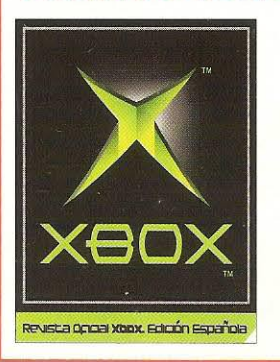






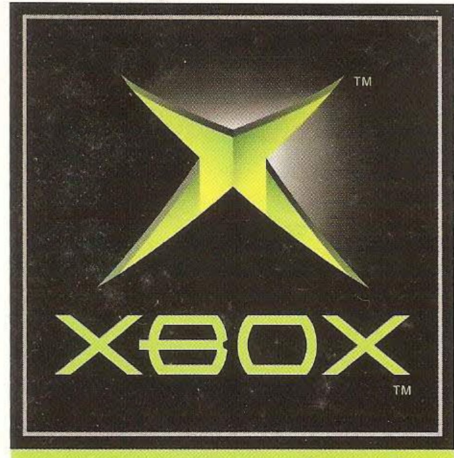


Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación



Revista Oficial Xbox. Edición Española

ÍNDICE DE JUEGOS

Guía de 104 juegos que se han presentado para Xbox.

NOMBRE DEL JUEGO	PAG.	GENERO	DESARROLLADOR	EDITOR	DISTRIBUIDOR	FECHA DE LANZAMIENTO
4x4 Evo 2	74	Carreras	Terminal Reality	Take2	Proein	Por confirmar
AI: Artificial Intelligence	66	Acción	Por confirmar	Microsoft	Por confirmar	Por confirmar
Amped: Freestyle Snowboarding	80 y 81	Deportes	Microsoft	Por confirmar	Microsoft	Marzo 2002
Arctic Thunder	72	Carreras	Midway	Por confirmar	Virgin	Marzo 2002
Atari Test Drive Overdrive	74	Carreras	Pitbull Syndicate	Por confirmar	Infogrames	Abril 2002
Atari Transworld Snowboarding	85	Deportes	Housemarque	Por confirmar	Infogrames	Por confirmar
Atari Transworld Surf	84	Deportes	Angel Studios	Por confirmar	Infogrames	Marzo 2002
Azurik: Rise Of Perathia	56	Acción	Adrenium Games	Por confirmar	Microsoft	Abril 2002
Batman: Vengeance	65	Acción	Ubi Soft	Ubi Soft	Por confirmar	Marzo 2002
BC	54	Acción	Intrepid	Por confirmar	Microsoft	Por confirmar
Blood Omen 2	66	Acción	Crystal Dynamics	Eidos	Proein	Marzo 2002
Blood Wake	62	Acción	Stormfront Studios	Microsoft	Por confirmar	Abril 2002
Bounty Hunter	58	Acción	Warthog	Por confirmar	Electronic Arts	Por confirmar
Brute Force	66	Acción	Digital Anvil	Microsoft	Por confirmar	Por confirmar
Buffy The Vampire Slayer	57	Acción	The Collective	Fox	Electronic Arts	Por confirmar
Burnout	70	Carreras	Criterion	Por confirmar	Acclaim	Mayo 2002
Cel Damage	70	Carreras	Pseudo Interactive	Por confirmar	Electronic Arts	Marzo 2002
Colin McRae 3	74	Carreras	Codemasters	Por confirmar	Proein	Otoño 2002
Commandos 2: Men Of Courage	56	Acción	Pyro Studios	Eidos	Proein	Abril 2002
Conflict: Desert Storm	58	Acción	Pivotal Games	SCI	Proein	Junio 2002
Crash	72	Carreras	Rage	Por confirmar	Por confirmar	Otoño 2002
Crash Bandicoot	62	Acción	Traveller's Tales	Vivendi Universal	Por confirmar	Marzo 2002
Crazy Taxi Next	74	Carreras	Sega	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Dark summit	84	Deportes	Radical Entertainment	THQ	Proein	Marzo 2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	84	Deportes	Z-Axis	Por confirmar	Acclaim	Marzo 2002
David Beckham Soccer	82	Deportes	Rage	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Dead Or Alive 3	12 a 16	Acción	Team Ninja	Tecmo	Microsoft	Marzo 2002
Dead to Rights	66	Acción	Namco USA	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Deadly Skies	62	Acción	Konami	Por confirmar	Konami	Marzo 2002
Duke Nukem Forever	66	Acción	3D Realms	Take2	Por confirmar	Por confirmar
El Señor de los Anillos	93	Plataformas	Universal Interactive	Por confirmar	Vivendi Universal	Invierno 2002
Elder Scrolls III: Morrowind	90	Plataformas	Bethesda Softworks	Eon Digital	Por confirmar	Por confirmar
Enclave	60	Acción	Starbreeze Studios	conspiracy games	Por confirmar	Por confirmar
F1 2002	68	Carreras	EA Sports	Por confirmar	Electronic Arts	Marzo 2002
Falcone: Into The Maelstrom	65	Acción	Point Blank	Por confirmar	Virgin	Septiembre 2002
Freaky Fliers	74	Carreras	Midway	Por confirmar	Virgin	Diciembre 2002
Fuzion Frenzy	92	Plataformas	Blitz Games	Por confirmar	Microsoft	Marzo 2002
Galleon	88 y 89	Plataformas	Confounding Factor	Interplay	Virgin	Septiembre 2002
Genma Onimusha	52	Acción	Capcom	Por confirmar	Electronic Arts	Marzo 2002
Giants	66	Acción	Planet Moon Studios	Interplay	Virgin	Marzo 2002
Gun Metal	61	Acción	Rage	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Gun Valkyrie	59	Acción	Smilebit	Por confirmar	Infogrames	Abril 2002
Halo	6 a 10	Acción	Bungie	Microsoft	Microsoft	Marzo 2002
Hunter: The Reckoning	64	Acción	High-voltage Software	Interplay	Virgin	Junio 2002
ISS Xbox	82	Deportes	Konami	Por confirmar	Konami	Por confirmar
Jet Set Radio Future	60	Acción	Smilebit	Sega	Infogrames	Marzo 2002
Jimmy White's Cueball World	85	Deportes	Awesome Developments	Por confirmar	Virgin	Septiembre 2002
Jonny Drama	63	Acción	Sierra	Por confirmar	Vivendi Universal	Por confirmar
Kabuki Warriors	78	Lucha	Lightweight	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Kakuto Chojin	76 y 77	Lucha	Dream Factory	Por confirmar	Microsoft	Por confirmar
Knockout Kings 2002	86	Deportes	EA Sports	Por confirmar	Electronic Arts	Marzo 2002
Loons: The Fight For Fame	93	Plataformas	Warthog	Por confirmar	Infogrames	Por confirmar
Lotus Challenge	74	Carreras	Kuju	Por confirmar	Virgin	Julio 2002
Mad Dash Racing	73	Carreras	Crystal Dynamics	Eidos	Proein	Marzo 2002
Malice: Kat's Tale	91	Plataformas	Argonaut	Por confirmar	Vivendi Universal	Por confirmar
Mat Hoffman's Pro BMX 2	86	Deportes	Activision	Por confirmar	Proein	Junio 2002
Max Payne	64	Acción	Neo Software	Rockstar	Proein	Abril 2002
Maximum Chase	73	Carreras	Genki	Por confirmar	Microsoft	Por confirmar
Medal Of Honour: Allied Assault	63	Acción	2015	Por confirmar	Electronic Arts	Por confirmar
Mike Tyson Heavyweight Boxing	83	Deportes	Atomic Planet	Por confirmar	Codemasters	Abril 2002
Mortal Kombat	79	Lucha	Midway	Por confirmar	Virgin	Diciembre 2002
Moto GP	69	Carreras	Climax	THQ	Proein	Junio 2002
MX 2002 Feat. Ricky Carmichael	86	Deportes	Pacific Coast	THQ	Proein	Abril 2002
Myst III: Exile	93	Plataformas	Presto Studio	Por confirmar	Ubi Soft	Por confirmar
Nascar Heat 2002	74	Carreras	Monster Games	Por confirmar	Infogrames	Junio 2002
NBA Inside Drive 2002	86	Deportes	High Voltage Software	Por confirmar	Microsoft	Abril 2002
NBA Live 2002	86	Deportes	EA Sports	Por confirmar	Electronic Arts	Por confirmar
Nezmix	92	Plataformas	Media Vision	Por confirmar	Microsoft	Por confirmar
NHL 2002	86	Deportes	EA Sports	Por confirmar	Electronic Arts	Marzo 2002
NHL Hitz	86	Deportes	Black Box	Midway	Proein	Marzo 2002
Nightcaster	63	Acción	VR-1 Entertainment	Por confirmar	Microsoft	Mayo 2002
Oddworld: Munchs's Oddysee	22 a 26	Plataformas	Oddworld Inhabitants	Microsoft	Microsoft	Marzo 2002
Panzer Dragoon	66	Acción	Sega	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Pirates: The Legend Of Black Kat	65	Acción	Westwood Studios	Por confirmar	Electronic Arts	Por confirmar
Prisoner of War	94	Plataformas	Wide Games	Codemasters	Proein	Verano 2002
Project Ego	91	Plataformas	Big Blue Box	Por confirmar	Microsoft	Por confirmar
Project Gotham Racing	18 a 20	Carreras	Bizarre Creations	Por confirmar	Microsoft	Marzo 2002
Rallisport Challenge	68 y 69	Carreras	Digital Illusions	Microsoft	Microsoft	Marzo 2002
Rally Trophy	73	Carreras	Bugbear	Jowood	Infogrames	Por confirmar
Raw Is War	78	Lucha	Anchor	THQ	Proein	Por confirmar
Rayman M	91	Plataformas	Ubi Soft	Por confirmar	Ubi Soft	Por confirmar
Ridge Racer Next	74	Carreras	Namco	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Rocky	79	Lucha	Rage	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Sega GT 2002	74	Carreras	Sega	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Shenmue II	90	Plataformas	Sega	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Shrek	94	Plataformas	Digital Illusions	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Silent Hill 2: Restless Dreams	90	Plataformas	Konami	Por confirmar	Konami	Por confirmar
Soul Calibur 2	78	Lucha	Namco	Por confirmar	Por confirmar	Por confirmar
Spider Man	60	Acción	Treyarch	Activision	Proein	Mayo 2002
SSX Tricky	82	Deportes	EA Sports Big	Por confirmar	Electronic Arts	Junio 2002
Star Wars: Obi-Wan	56	Acción	Lucasarts	Activision	Electronic Arts	Marzo 2002
Star Wars: Starfighter	59	Acción	Secret Level	Lucasarts	Electronic Arts	Por confirmar
Swat: Global Strike Team	54	Acción	Argonaut Software	Sierra	Vivendi Universal	Invierno 2002
Taz Wanted	66	Acción	Infogrames	Por confirmar	Infogrames	Mayo 2002
Terminator: Dawn Of Fate	61	Acción	Paradigm Entertainment	Por confirmar	Infogrames	Por confirmar
Test Drive Off-Road	74	Carreras	Angel Studios	Por confirmar	Infogrames	Marzo 2002
The Matrix	66	Acción	Shiny	Interplay	Virgin	Marzo 2003
The Simpsons Road Rage	70	Carreras	Radical Entertainment	Por confirmar	Electronic Arts	Marzo 2002
The Thing	59	Acción	Computer Artworks	Universal Interactive Studios	Vivendi Universal	Por confirmar
Tom Clancy's Ghost Recon	66	Acción	Red Storm	Por confirmar	Ubi Soft	Por confirmar
Tony Hawk's Pro Skater 3	83	Deportes	Neversoft	Activision	Proein	Marzo 2002
Turok Evolution	53	Acción	Acclaim	Por confirmar	Acclaim	Septiembre 2002
UFC Tapout	79	Lucha	Dream Factory	Por confirmar	Ubi Soft	Por confirmar
Unreal Championship	52 y 53	Acción	Digital Extremes	Por confirmar	Infogrames	Por confirmar
World Cup 2002	86	Deportes	EA Sports	Por confirmar	Electronic Arts	Abril 2002
Wrath	57	Acción	The Collective	Por confirmar	Microsoft	Por confirmar
Wreckless	71	Carreras	Bunkasha Publishing	Activision	Proein	Marzo 2002
Yager	54	Acción	Yager	THQ	Proein	Mayo 2002



Si tienes cualquier duda o consulta, envíanos una carta con tus comentarios a:
Revista Oficial Xbox. Edición Española
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona


PLAY MORE
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. XBOX Y EL LOGOTIPO XBOX SON MARCAS REGISTRADAS O MARCAS DE MICROSOFT CORPORATION EN LOS ESTADOS UNIDOS Y/O EN OTROS PAISES.
XBOX


GOLF
TDI
4MOTION
Al fin una placa imposible de despegar, que se convertirá en objeto de culto. Una placa que identifica a los vehículos Volkswagen con tracción total 4Motion, garantizando la máxima adherencia sobre cualquier superficie. Golf 4Motion.Tracción total. Máxima adherencia.
Golf 4Motion
www.4motion-es.com
Atención al cliente 902 151 161